číslo 4 ■ duben 1994 ■ ročník I. ■ cena 30 Kč

score

magazín počítačových her

recenze
návody
tipy&triky
novinky
poster

preview
Theme Park

hRA MĚSÍCE
SIMCITY 2000

STAR TREK 2
JUDGEMENT RITES

ITO CS s.r.o. autorizovaný distributor videoher SEGA
U Prašné brány 3, 110 00 Praha 1

OBSAH

score
magazín počítačových her

Vydává:
ART CONSULTING, spol. s r. o.
ve spolupráci s firmou
OPPOLZER, spol. s r. o.

Šéfredaktor:
Jan Eisler (ICE)

Zástupce šéfredaktora:
Andrej Anastasov (ANDREW)

Redakce:
Lukáš Hoyer (LUKE)
Dr. Vladimír Henzl (Cpt. Vlada)
Maxim Krušina (MADMAX)

Externí přispěvovatelé:
Martin Dvořák (UVULA)
František Fuka (FFUK)
Tomáš Adamec (TAD)
Petr Bulíř (Peter Lee)
Jiří Frkal (JFK)
Irena Formánková (IRENA)
Jan Jirsa (YAN)
Bohumil Koutský (BOB)
Jakub Červinka (Červi

Adresa redakce:
SCORE, Krupkovo nám. 3
160 00 Praha 6
tel.: 32 29 60
fax: 32 28 74

Grafická úprava:
YOUR ARTillery

Sazba-lito:
SCOOP

Tisk: Grafia Zlín

Distribuce:
J.A. manager service
tel.: 74 95 06, 74 28 31

Cena jednotlivého výtisku:
30,- Kč

Předplatné:
Roční předplatné 360,- Kč (včetně speciálního vánočního čísla zdarma). Objednává se zaplacením složenky typu C na adresu: POZOR ZMĚNA! **SCORE - PŘEDPLATNÉ, Krupkovo nám. 3, 160 00 Praha 6.** Do zprávy pro příjemce na druhé straně složenky uveďte od kterého čísla chcete SCORE dostávat. Předplatné se automaticky prodlužuje na další rok, není-li 6 týdnů předem vypovězeno písemně.

Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím pošt Praha. Č. j. NP 3/94
ISSN 1210-7522

rubriky redakce 3

obsah 3
úvodník 4
hitparáda, tabulky hodnocení 5
novinky 6
preview - Theme Park 9
laser game 24
pařanský zákysník 38
hardware 39
techbox 40
dopisy čtenářů 48
kultura 50

recenze 10

Simcity - Hra měsíce 10
Aces over Europe 12
Litil Divil 13
Quest for Glory IV 14
Campaign 2 15
Startrek 2 - Judgement Rites 16
Police Quest IV 17
Tornádo 18
Hand of Fate - Legends of Kyrandia II 19
Labyrinth of Time 20
Rebel Assault 21
Conquered Kingdooms 22
Cyberpunks 22
Global Effect 22
Comanche Mission Disk 2 22

návody 29

Goblins III 29
Leisure suit Larry 6 30
Shadow of the Comet 32
Alone in the Dark 2 34
Frontier 35
Innocent until Caught 36
Seal Team 37

poster 26 - 27 26

nintendo 41

The lost Vikings 41

sega 42

Splatterhouse 42
Aquatic Games 44
Rolo the Rescue 45
Road Rash 46

ÚVODNÍK

Vážení čtenáři

Dnes, jak vidíte, vás nebudeme obtěžovat zdlouhavými úvodníky, ale dostojíme našemu slibu uveřejnit my skoro vždycky příliš nelichotivé a zahlcené vás informacemi o čtenech naší redakce. Doufáme, že vás naše charakteristiky příliš nepohorší a neodradí od kupování časopisu SCORE, za což vám děkujeme.
Přesto bychom vám ale rádi sdělili několik věcí. Z nedostatku místa jen telegraficky.
— Rubriky se začínají pomalu stabilizovat - STOP -
Přesto nejsou změny vyloučeny - STOP - Jsou skoro jisté - STOP - Začínáme psát recenze na CD-ROM - STOP
- Máme se dobře - STOP - Dělujeme za dopisy, jsou super - STOP - Rozdělujte je (dopisy) na OBYČEJNÉ, HIT-PARÁDA, ZÁKYSNÉ, TIPY & TRIKY, PŘEDPLATNÉ - STOP -
Nechtěje po nás přívodcy předplatného z jiných časopisů - STOP - Ctěte si zuby po každém jídle - STOP -
Nezlobte se kvůli výhodám pro předplatitele od spřátelené firmy VISION - STOP - Chodte taky občas na vzduch a do přírody - STOP - Mějte se fajn a užijte si nové SCORE - STOP—

CO SI VLASTNĚ MYSLÍME, ŽE JSME?

Základní charakteristika:
Jméno: **Oldrich Hejtmánek**
Volací znak: MATRIX
Zvláštní znamení: nadprůměrné IQ
Barva pleti: slonovinová

Pařba:
Nej hry:
- na osmibitech: -
- na šesnáctibitech: -
- na PC: SYNDICATE
- na konsolích: -
- na stole: sex

Nejproblémovější hra: Vydávání časopisu SCORE
Nej softwarová firma: BULLFROG
Nej žánr hry: strategicko-akční-erotické
Nej styl hry: storm
Počítačová historie: ZX SPECTRUM, C64, AMIGA 500, PC

Kultura:
Nej jídlo: vepřové maso ve sladkokyselé omáčce
Nej pití: sladkokyselá omáčka
Nej typ opačného pohlaví: černé kudrnaté
Nej podnik: restaurace U Matouše
Nej kniha: The Damnation Game
Nej spisovatel: Clive Barker, Marco Vassi
Nej žánr: sex a smrt
Nej film: Blade Runner, Dracula, Josefina Mutzenbacherová
Nej herec: Robert De Niro
Nej herečka: Vanessa Del Rio
Nej hudba: Pigeonhed, Front 242 (jen poslední album), Skatenigs
Nej skladatel: Michael Ivyman
Nej časopis: SCORE

Různé:
Smysl života: SCORE
Hobby a volný čas: hry na počítači a na stole, hudba, zpěv (ve sprše), film
Nemám rád: lunchéon meat

Vzkaz čtenářům: Bděte!

Základní charakteristika:
Jméno: **Jan Eisler**
Volací znak: ICE
Zvláštní znamení: přibližně pět prstů na každé ruce
Barva pleti: proměnlivá

Pařba:
Nej hry
- na osmibitech: LAST NINJA II
- na šesnáctibitech: POWERMONGER, BAT, BLACK CRYPT
- na PC: STRONGHOLD, INDIANA JONES IV, TFX
- na konsolích: JUNGLE STRIKE, THE MAGICAL QUEST
- na stole: PEKESO

Nejproblémovější hra: MAUPITI ISLAND
Nej softwarová firma: SILMARILS
Nej žánr hry: FANTASY
Nej styl hry: DUNGEON
Nej ovládání: telekineze
Počítačová historie: COMMODORE +4, C64, AMIGA 500, MEGA DRIVE, SNES, PC

Kultura:
Nej jídlo: double cheeseburger
Nej pití: Jack Daniels
Nej typ opačného pohlaví: inteligentní a krásné
Nej podnik: McDonalds
Nej kniha: série Nadace
Nej spisovatel: Isaac Asimov
Nej žánr: sci-fi
Nej film: Hot Shots

Nej herec: Harrison Ford
Nej herečka: Demi Moore
Nej hudba: Vangelis -1492
Nej skladatel: Basil Poledouris
Nej časopis: AMIGA POWER

Různé:
Smysl života: zatím nenalezen
Hobby a volný čas: studium na PF UK, kytara, sex, literatura (občas i jiná než comicsová)
Nemám rád: opilé německé turisty, nedochvilnost, nápisi mimo monitory počítačů, zimu, bibce, brokovovou vodku, Heavy Metal a prostitutky

Vzkaz čtenářům: Cuiusvis hominis est errare, nullius nisi insapientis in errore perseverare.

Základní charakteristika:
Jméno: **Andrej Anastasov**
Volací znak: ANDREW
Zvláštní znamení: neustále hraní her
Barva pleti: bílá

Pařba:
Nej hry
- na osmibitech: NETHER EARTH, COLONY, URIDIUM
- na šesnáctibitech: POPULOUS II, POWERMONGER, HERO'S QUEST I
- na PC: DUNE II, HERO'S QUEST III, DOOM
- na konsolích: B.O.B., R-TYPE II
- na stole: šachy, prší

Nejproblémovější hry: TIRNANOG, BAT II, HEAVY ON THE MAGIC
Nej softwarová firma: FTL, BULLFROG, SIERRA ON-LINE
Nej žánr hry: horror
Nej styl hry: adventure
Nej ovládání: joysticky
Počítačová historie: ZX SPECTRUM, AMIGA 500, GAME GEAR, PC, SNES, CD

Kultura:
Nej jídlo: Kuře Kari
Nej pití: Voda
Nej typ opačného pohlaví: černovlásky s vyšším IQ
Nej podnik: Novotného lávka
Nej kniha: The Damnation Game, Imajica
Nej spisovatel: Clive Barker, Ray Bradbury
Nej žánr: horror
Nej film: 9 1/2 týdne, Tanec s vlky, Exorcist III
Nej herec: Kevin Costner
Nej herečka: Kim Basinger
Nej hudba: Depeche Mode, Enigma I a II, Front 242
Nej skladatel: Vangelis, Mike Oldfield
Nej časopis: Cats, PC Gamer

Různé:
Smysl života: pocit štěstí, hledání, smrt
Hobby a volný čas: knihy, filmy, chipsy, sex, chov morčat, Laser Game, cyklistika, sbírání a pojídání hub, lenošení a břeď
Nemám rád: rajčata, Prouzu, Českou poštu, Guns-N-Roses, komunisty, stereotyp, halušky, malé děti, bezpraví, komedie a Atari

Vzkaz čtenářům: Hrajte až do konce, pak si odpočiňte a hrajte dál...

Základní charakteristika:
Jméno: **MUDr Vladimír Henzl**
Volací znak Cpt. Vlada
Zvláštní znamení: obezita
Barva pleti: bílá

Pařba:
Nej hry
- na osmibitech: ——
- na šesnáctibitech: LARRY LEISURE SUIT I
- na PC: KING QUEST 6, LEGACY, GABRIEL KNIGHT
- na konsolích: ——
- na stole: mariáš

Nejproblémovější hry: KING QUEST V, GATEWAY LEGACY
Nej softwarová firma: SIERRA ON-LINE
Nej žánr hry: krimi
Nej styl hry: adventure
Nej ovládání: myš
Počítačová historie: Commodore 64 PC

Kultura:
Nej jídlo: Pizza na všechny způsoby
Nej pití: Coca Cola
Nej typ opačného pohlaví: vlastní žena
Nej podnik: Dlouhá zeď - Čínská restaurace na Pankráci
Nej kniha: Exodus, Vážka
Nej spisovatel: John le Carré, Johannes M. Simmel, E. Hemingway
Nej žánr: politický thriller
Nej film: Tanec s vlky, Howardův konec
Nej herec: Kevin Costner
Nej herečka: Sophia Loren
Nej hudba: Nabucco, Carmen
Nej skladatel: Vangelis, Verdi

Nej časopis: PC Player, Reisebit

Různé:
Smysl života: rodina
Hobby a volný čas: knihy, sport v televizi, zahrada, bombaje, rybaření
Nemám rád: komunisty, skiny, anarchisty, sladké kniedlíky, houby, zlé lidi, brutalitu, bezpráví, podzim, tzinu na ulicích, policajty

Vzkaz čtenářům: Omlouvte naše chyby, jsme jen lidé, ale jsme tu pro vás, tak neomlouvejte žádné chyby.

Základní charakteristika:
Jméno: **Lukáš Hoyer**
Volací znak: LUKE
Zvláštní znamení: nápadně často se dívá směrem na severovýchod
Barva pleti: R:0 G:127 B:111

Pařba:
Nej hry
- na osmibitech: TIRNANOG
- na šesnáctibitech: HIRED GUNS
- na PC: DUNE CD-ROM, ULTIMA UNDERWORLD
- na konsolích: STREET FIGHTER II (SNES)
- na stole: šachy

Nejproblémovější hra: MAUPITI ISLAND
Nej softwarová firma: PSYGNOSIS
Nej žánr hry: Sci-Fi (Cyberpunk)
Nej styl hry: dungeon
Nej ovládání: klávesnice
Počítačová historie: Amiga 500, PC 386DX, SGI Onyx

Kultura:
Nej jídlo: Špagety
Nej pití: pomerančový extrakt
Nej typ opačného pohlaví: Laura Palmer
Nej podnik: Beštiárium
Nej kniha: Imajica, Neuromancer, King must Die
Nej spisovatel: Clive Barker, William Gibson
Nej žánr: Cyberpunk, horror
Nej film: Akira Kurosawa's Dreams, Tetsuo
Nej herec: Kyle MacLachlan
Nej herečka: Emanuelle Beart
Nej hudba: DRP, Prodigy, Crystalline Assembly
Nej skladatel: Basil Poledouris
Nej časopis: Wired, Edge

Různé:
Smysl života: VR
Hobby a volný čas: ženy, víno a ženy
Nemám rád: Depeche Mode, Jurassic Park

Vzkaz čtenářům: Nezapomeň Karolino, v 19:50

Základní charakteristika:
Jméno: **Maxim Krušina**
Volací znak: MaxMax
Zvláštní znamení: V noci nepatrně světélkující koneční bolitů
Barva pleti: move w #580C_50FF180

Pařba:
Nej hry
- na osmibitech: DRILER
- na šesnáctibitech: HIRED GUNS
- na PC: DOOM
- na konsolích: PARODIUS (SNES)
- na stole: šachy

Nejproblémovější hra: ARMOUR GEDDON
Nej softwarová firma: Psygnosis
Nej žánr hry: Sci-Fi
Nej styl hry: dungeon, strategie
Nej ovládání: klávesnice, VR kombinéza
Počítačová historie: programovatelný kalkulátor TI - 66, Atari 130 XE, Amiga 500, Amiga 4000, Amiga CDTV, Schneider CPC 464

Kultura:
Nej jídlo: Pečená kachna
Nej pití: Coca Cola
Nej typ opačného pohlaví: Rachel
Nej podnik: Beštiárium
Nej kniha: Stopařův průvodce po galaxii
Nej spisovatel: John Wyndham
Nej žánr: Sci-Fi
Nej film: The Quiet Earth
Nej herec: Peter Sellers
Nej herečka: Sharon Stone
Nej hudba: Prodigy, Dire Straits, Simon
Nej skladatel: Brian Johnston (DMA)
Nej časopis: Edge

Různé:
Smysl života: 42
Hobby a volný čas: počítače, alternativní zábava
Nemám rád: Truśku a dotazníky

Vzkaz čtenářům: Ahoj, bbst #6.$BFE001, bne s

Ahoj
Vaše redakce

hitparáda

score

1	SIMCITY 2000	MAXIS	PC
2	LABYRINTH OF TIME	ELECTRONIC ARTS	CD-ROM
3	DOOM	ID SOFT	PC
4	LITIL DIVIL	GREMLIN	PC
5	ALADDIN	VIRGIN GAMES	SEGA
6	WARLORDS II	SSG	PC
7	CANNON FODDER	SENSIBILE SOFTWARE	AMIGA
8	HERO'S QUEST IV	SIERRA ON-LINE	PC
9	SEAL TEAM	ELECTRONIC ARTS	PC
10	CAMPAIGN II	EMPIRE	AMIGA

SEGA master system

zkráceno ta ITO CS, s.r.o.

1. MICKEY MOUSE CASTLE OF ILLUSION
2. SONIC THE HEDGEHOG 2
3. SUPER MONACO GP
4. INDIANA JONES
5. MICKEY MOUSE 2
6. SONIC CHAOS
7. DONALD DUCK LUCKY TIME
8. PRINCE OF PERSIA
9. TAZ-MANIA
10. AFTER BURNER

PC

1	SIMON THE SORCERER	ADVENTURE SOFT
2	LANDS OF LORE	VIRGIN
3	TFX	OCEAN
4	SHADOWCASTER	ORIGIN
5	SAM&MAX	LUCASARTS
6	CIVILIZATION	MICROPROSE
7	HIRED GUNS	PSYGNOSIS
8	ULTIMA UNDERWORLD II	ORIGIN
9	SAM&MAX	LUCASFILM
10	LITIL DIVIL	GREMLIN

mega drive

1. ALADDIN
2. NHL HOCKEY
3. WIMBLEDON TENNIS 4
4. MICKEY AND DONALD
5. JURASSIC PARK
6. FERRARI F1/GD PRIX
7. ALTERED BEAST
8. ECCO THE DOLPHIN
9. SUBMARINE ATTACK
10. SUPER LEAGUE

amiga

1	CANNON FODDER	SENSIBILE SOFTWARE
2	ALIEN BREED 2	TEAM 17
3	COOL SPOT	VIRGIN
4	BODY BLOWS GALACTICAL	TEAM 17
5	OSCAR	FLAIR
6	BOB	PSYGNOSIS
7	CAMPAIGN II	EMPIRE
8	THE SETTLERS	BLUE BYTE
9	URIDIUM 2	CRAFTGOLD
10	TURRICAN 3	RENEGADE

nintendo

1	SUPER MARIO KART	NINTENDO
2	STREET FIGHTER 2	CAPCOM
3	WING COMMANDER	ORIGIN
4	BOB	ELECTRONIC ARTS
5	JURASSIC PARK	OCEAN
6	CYBERNATOR	KONAMI
7	ALIEN 3	ACCLAIM
8	STAR FOX	NINTENDO
9	MORTAL KOMBAT	VIRGIN
10	PILOTWINGS	NINTENDO

Tabulky hodnocení

Vážení čtenáři,
Je naší smutnou povinností oznámit vám, že se v našich hodnotících tabulkách stále nic nemění. Možná je to dobře, ale na druhou stranu - změna je život, no ne? I přesto se na tomto místě znovu setkáváte s opětovným vysvětlováním hodnotících tabulek, stejně jako v čísech předchozích. Proč? Prostě proto, že nejste sobci. Kdybyste totiž byli sobci, tak se na nás rozzlobíte za přytírání místem - ve SCORE se již orientujete, protože ho znáte od prvního čísla a Žádné vysvětlení nepotřebujete. Jenomže vy sobci nejste, a tak vše (nebo alespoň tušíte), že na světě existují i lidé, kteří SCORE vidí poprvé a o tom jestli naposlední či ne rozhoduje také to, jak porozumí jeho obsahu. A protože nejste sobci, dovolte i těmto lidem SCORE neznalým, aby si přečetli něco o našich hodnotících tabulkách. Ostatně, bude tomu tak v každém čísle, protože doufáme, že se naše čtenářská obec bude rozrůstat. Ale nezoufejte, tolik místa to zase nezabere (vzhledem k počtu obyvatel) Tak tedy, pro vás, kteří máte SCORE v ruce poprvé, jak vypadají naše hodnotící tabulky, které uveřejňujeme u všech her?
Takhle:

score	50%
Název hry:	THE GAME
Výrobce:	GAMESOFT
Žánr:	FANTASY
Styl:	DUNGEON
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	45%
Grafika:	30%
Zvuk:	85%

Vysvětlíme si teď, co znamenají jednotlivé položky. Kolonikou Žánr myslíme žánr, ve kterém je ta která hra vytvořena. Dlouho jsme přemítali o nejrůznějších možných i nemožných žánrech a nakonec jsme dospěli k následujícímu dělení. Pokud jde o styl, snadno pochopíte o co jde. Myslíme si, že žánr a styl jsou věci odlišné, a proto i u nás jim věnujeme dvě ZCELA odlišné kolonky. I přes takovou samozřejmost všechno vysvětlíme na příkladech, které jsou zase jiné než minule, ale nikdo nezaručuje, že budou jiné i příště, protože množství zde uvedených her už roste do šílených cifer:

Žánr:
FANTASY/POHÁDKA
SCI-FI
VÁLEČNÁ
ZPRACOVÁNÍ FILMU
HOROR
HISTORICKÁ
PRAVDIVÉ PŘÍBĚHY
WESTERN
SPORT

Styl:
DUNGEON
SIMULÁTOR
BOJOVÁ
STŘILEČKA
LOGICKÁ
STRATEGIE
ADVENTURE
AKČNÍ

Příklad hry:
LITIL DIVIL
FRONTIER
CAMPAIGN II
STARTREK
BLOODNET
CAVEMAN UGHLYMPICS
MAUPITI ISLAND
FREDDY PHARKAS
WINTER OLYMPICS

Příklad hry:
SHADOW CASTER
TORNADO
THE RISE OF THE ROBOTS
ALIEN BREED 2
ATOMS
SIMCITY 2000
HERO'S QUEST IV
BURNING RUBBER

A pokud v našich tabulkách narazíte na něco, co zde není, nezoufejte - výjimka potvrzuje pravidlo.
Parametr **„Počítač"** znamená počítač, na kterém byla hra testována. S tím se prostě nedá nic dělat.
Obtížnost her není také zanedbatelným faktorem a nechybí ani v našich hodnotících tabulkách. Přičemž to neznamená obtížnost pro nás, ale obtížnost obecně, globálně, celkově, objektivně a vůbec. Stupnice je takovátto:
Dětsky snadná, Jednoduchá, Střední, Pro pokročilé, Nehrstelná, Vražedná.
Pokud jde o vysvětlení dalších položek, najdete je jednak v **Lexikonu počítačového hráče** ve SCORE č.3, jednak na následujících řádcích.
ORIGINALITA - tato položka vystihuje, jak je hra originální, teoretiky, nová a přinesná pro hráčskou obec.
ATMOSFÉRA - pocity, nálada, zábava, hratelnost a hlavně atmosféra, tedy sladění stylu hry s jejím žánrem
GRAFIKA - grafika a kvalita animace
ZVUK - hudba a zvuky ve hách, atmosférická hudba, výstižné zvuky, smrtelné skřeky atd. přispívají sice i k atmosféře, ale přesto mají u nas svoje zvláštní místo.
No a pokud jde o **výsledné procento**, tedy vlastně o to nejtůležitější - je to náš celkový dojem ze hry, celkové hodnocení, všechno dohromady plus pár dalších atributů, která v tabulkách nejsou - prostě výsledné **SCORE**.
I přesto, že se zdá, že se na našich tabulkách stále nic nemění, nenechte se ukolébat. Všechno se může změnit. To jen abyste nebyli smutní a nebyli si ničím jisti. V tomhle světě si totiž nikdo nemůže být ničím jist. Netoč pak tabulkami hodnocení!

Vaše Redakce

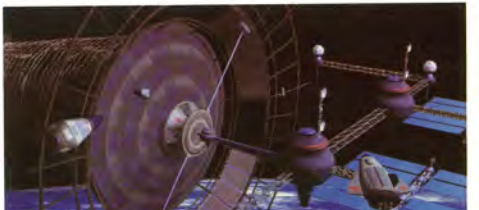
nOVINKY

RAVENLOFT

COMPANIONS OF XANTH

Všude se rozlézají CD-čka, útočí na MS-DOS, na Nintendo i na Segu. Rozhodli jsme se proto věnovat v každém Score pozornost CD trhu jak v recenzích, tak i v novinkách. Softwarové domy začínají publikovat své nové hry nejdříve na CD-čkách a teprve poté na disketách. Kromě několika vážných průlomů jako je LABYRINTH OF TIME od Electronics Arts a REBEL ASSAULT od Lucas Arts jsou CD hry většinou vylepšenými obdobami běžných disketových verzí, dobrými příklady jsou INCA II a SAM AND MAX HITS THE ROAD, kde je CD kapacity využito k plnému namluvení všech postav. Velmi očekávaným titulem je mlátička s roboty RISE OF THE ROBOTS od Mirage, o které si více povíme příště. Pro PC-čka se na CD-čkách mimo jiné připravuje WOLF PACK, BLOODNET, DRAGONSPHERE, CONSPIRACY (hrané KGB), INFERNO a sexy baleni holek MAN ENOUGH. CD verze SHERLOCKA HOLMESE, malé to interaktivní filmečky, se dočkaly dalšího přírůstku od Mindscape nazvaného DRACULA UNLEASHED. I v tomto draculovském thrilleru hraji opravdoví heroi, ale to mě nijak neláká, protože na Brama Stokera a jeho Draculu určitě nemají. Dokonce PETER GABRIEL se chytil na háček pokroků a vydává interaktivní přehled své tvorby na multimedia CD-ku nazvaném XPLORA-1. Mě doposud neznámá firma Storm zakoupila licence na Trávníkáře a s velkým halo pracuje na CD verzi nazvané THE LAWNMOWER MAN CD, opravdu inelooginální název. Sierra mění okolo netrpělivě očekávané, 2-CDčkové sci-fi strategie OUTPOST, obrázky z níž vypadají jako nesmírně vylepšené vesmírné SIM CITY. Nyní přichází na řadu informace, která pro většinu z vás nebude příliš vzrušující, ale v naší redakci iv části - ICE) vyvolala euforické křeče: Virgin Games podepsali smlouvu s mistrem revoluční fantasy a horroru Clivem Barkerem na CD titul, jehož specifika se zatím přísně utajují.

Amigáči se svým CD32 naláskali velký zájem programátorů a mohou se těšit na CD32 verze her MORTAL KOMBAT, ELFMANIA, THEME PARK, LOST VIKINGS, TFX, GUNSHIP 2000 a THUNDERHAWK. Amiga CD32 se však může pochlubit hlavně CAPTIVE II - LIBERATION od Mindscape. První vesmírný dungeon CAPTIVE I byl trhákem své doby a vypadá to, že jeho pokračování nezůstane pozadu. Dungeonovský systém uvolnil místo 3D pohledu. Příběh volně navazuje na



OUTPOST

nOVINKY

COMPANIONS OF XANTH

COMPANIONS OF XANTH

jedničku, hlavní hrdina Trill je nyní již volný a pohybuje se ve městech vzdálené budoucnosti, kde chrání nevinné lidi proti policejnímu spiknutí. Ma k dispozici čtyři androidy, které rozesílá po okolí, aby získávali informace. Je možno přepínat jejich pohledy, programovat je, aby odposlouchávali určité objekty, zabíjeli na přání, apod. Po vyřešení mise přichází další mise, hra může vygenerovat plných 4000 misí s různými zápletkami a možnostmi řešení. CAPTIVE II je určeno pro pokročilé RPG hráče, složité ovládání a komplexní prostředí hry byly sice označeny za přístup nové generace, ale otázkou zůstává, pro koho bude složitost lákavým pojmem. Když už se zmiňuji o Mindscape, musím uvést projekt EVASIVE ACTIONS určený zatím pouze pro PC. Jedná se o čistě bojový letecký simulátor, kde bude důraz kladen na jediný cíl: sestřelit nepřítele. Po sestřelení protivníka se posunete vpřed v čase k lepším letadlům. Začnete první světovou válkou, kde půjde o soubuj letounů Sopwith Camela a Fokkera, druhá světová bude zastoupena Mitsubishi Zeroes a Grumman Wildcats, atd. Nakonec se objevíte v budoucnosti ve vesmíru. Nejslnější stránkou hry má být možnost hrát ve dvojici proti sobě.

Mindscape objevuje také PC-škovi CD trh a připravuje relaxační podívanost nazvanou DIGITAL LOVE plnou zahlcujících manter, barevných utišovačů a jogínských terapií.

Virgin se lopotí s převratnou akční sci-fi pařbou CREATURE SHOCK, ve které bude použito 24bitového vybarvení. První úroveň tohoto kolosu prý zabrala 200MB, takže se hra rozleze přes několik CD-ček, máme se asi na co těšit, přičemž předem litují hráče, kteří si koupili pomalé 1-speed CD drivy. Nejzhavější adventura začátku roku 94 je asi Virginy zakoupená hra BENEATH THE STEEL SKY. Výtvor Revolution software, od kterých si pamatujeme kvalitní LURE OF TEMPTRESS, O STEEL SKY jsme psali již v minulých novinkách, předpokládali jsme, že se tato věc brzy přesune do recenzí, ale není tomu tak. Zatím máme k dispozici jen hratelné demo, které vypadá skvěle. Trochu se podobá INNOCENT UNTIL CAUGHT, ale ovládání je jednodušší a grafika využívá celou obrazovku. Obtížnost této sci-fi adventury má být poměrně vysoká, ale nepředpokládáme, že doslehne kritické hranice inteligentu. Příběh se odehrává ve vzdálené budoucnosti, kdy přerostlé korporace ovládají uzavřená města (klasika - idea Syndikátu se chytají, hrdina hry je do jednoho z měst unesen z Mad-maxovské pouště, podaří se mu však utéct do rušných ulic. Patrá, kde se ve městě vzal a hledá způsob útěku, jeho protivníkem je kromě přihlouplé policie také mazaný počítač řídící město. Atmosféra má být černá, až tísnivá, ale v poslední době se původní „horrory" ukazují jako neuspěšné parodie, takže dočkejme času. Nový trend ovlivňující autory her, uvedený v podvědomí hlavně firmou Cyberdreams to které později má v STEEL SKY dalšího průkopníka. Jedná se o najímání známých grafiků a spisovatelů pro spolupráci na nových hrách (např. Giger - DARKSEED), pro STEEL SKY Virginii získali Davea Gibbonse, slavného autora komiksových seriálů. Už dříve ho zajímal De Luxe paint na Amize, kde si čáral obrázky. Byl prý tvorbou hry natolik uchvácen, že se účastnil celé a motal se okolo programátorů až do konce.

Dalším virginovským titulem je adventura SAURUS, plánovaná pouze pro PC-CD ROM. Pracuje se na ní v dlině těch nejlepších virginovských mozků, které se nazývají Cryo Design a mají za sebou úspěchy jako DUNE, KULT, SUPREMACY a KGB. Příběh se odehrává v cizím světě, kde lidé válčí s inteligentními dinosaury. Je vidět, že Spielberg popletl hlavy velké spoustě lidí a jeho dinománie se pěkně protáhne.

Core Design připravuje HEIMDALLA II pro Amigu, o verzi pro PC je zatím známo jen tolik, že bude hotová v dubnu. Dále chystají isometrickou 3D stříleckou SKELETON KREW na Amigu 1200, CD32 a Mega Drive. Bude podobná starší Amigáčské PLANET OF THE ROBOT MONSTERS, ale má být mnohem lépe udělaná, plynule scrollující a pro dva hráče. Na PC-čka uznávaní autoři CURSE OF ENCHANTIA tvoří zvláštní adventuru UNIVERSE, na kterou si však počkáme až do dubna. Systém Mega CD, doposud neoplývající extra hrami si vzal na mušku tvůrce Thunderhawku a tvoří pro Core Design jeho obdobu

OUTPOST

OUTPOST

softwarového trhu

BENEATH THE STEEL SKY

MECH WARRIORS

BENEATH THE STEEL SKY

SOUL STAR, který bude obsahovat 17 akčních misí v interiérech a 23 misí v kosmickém prostoru. Programátoři Core se vůbec pustili do Mega CD, připravují na něj další projekty MARIO KART, CHUCK RALLY a BATTLECORP.

Origin se zakousí do vývoje ULTIMY VIII nazvané PAGAN. Vedoucí produkce Ultim Richard Garriott, přezdívaný také Lord British zahrnuje zvědavé novináře euforickými prognózami svého nového projektu. Co se příběhu týče, dlouho se táhnoucí padouch Guardian nabře hrdinu Avatara natolik, že se boj přenese do Guardianovy rodné země - na ostrov Pagan. Tam je dábel nejvíce zranitelný. Nejdříve budete muset porazit titány ohně, vody, vzduchu a země, pak dojde na Guardiana, který se pravděpodobně opět ze všeho dostane. Tentokrát, světe div se, bude Ultima mnohem menší, zabírajíc pouhou čtvrtinu dílu sedmého. Bude orientována spíše na grafiku a zpracování vůbec. Na rozdíl od Ultimy VII, kde měl Avatar 32 animačních pohybů (frameů), polepší si Avatar v osmičce na plných 1500 pohybů, což poukazuje na paranoidní vypracování detailů. R. Gariott je pravděpodobně posedlý Britannicou, jelikož již rozjíždí produkci dílu devátého a píše příběh desítky. Nižší složitost, jednodušší ovládání a pracná grafika přes celou obrazovku mají přilákat i laické RPG paťany, pro které minulé Ultimy rozhodně nebyly určeny. Dále Origin stvořil pokračování Strike Commandera nazvané PACIFIC STRIKE odehrávající se ve druhé světové válce, příběh se točí okolo letadlových lodí dráždících v Pacifiku Japonce.

Electronic Arts nadále zaměstnávají francouzské ropucháče. Bullfrog se po THEME PARKU, na který uvádíme Preview, pustil do létání na koberci ve starověké Arábii. Půjde o 3D střílečku ve stylu SPACE HARRIER, pro Bullfrog zatím neobjevené pole. MAGIC CARPET, jak se projekt nazývá, bude používat renderovanou grafiku ve vysokém rozlišení - u stříleček doposud nevídáno - rozsáhlost zavání CDčkem. Jejich druhým projektem pro rok 94 je další hra na boha nazvaná příznačně CREATION (Tvoření), které bude isometricky viděnou strategií z mořských hlubin. Oba tituly jsou však hluboko v tvořivé fázi a uvidíme je až v létě, takže se nechme překvapit. Dále E.A. připravují další kus do sbírky simulátorů ponorek SEA WOLF, který má být realističtější nežli microprosácký SUBWAR 2000. Také teprve uvidíme. Opravdu se jim povedlo CDčko LABYRINTH OF TIME, první Hires dungeon elvírovského typu a také jedna z prvních PC-CD her, která dává smysl a je na úrovni. Příště se blíže zmíníme o prozatím nejasném CD projektu IRON HELIX. Později v tomto roce uvidíme disketový dungeon FORGOTTEN CASTLE. Příznivci Silmarils se mohou těšit na ISHAR II., který bude pravděpodobně stejně dobrý, jako jeho předchůdci. Mindcraft prodloužil termín dokončení své supér strategie DOMINION až do března. Březen bude také měsícem SSI - vydají nejen již dříve zmiňovaný RAVENLOFT, ale i GENIES CURSE a DARK LEGIONS. Microprose už začíná být přímo simulátorovou velmocí, jako by nebylo létání už dost, pracuje na F-14 FLEET DEFENDERu, pokračování F-15ky Fighter Bomberu. Autoři se chvástají, že se jedná o první simulátor, který přesně simuluje přistávání a startování. Budete létat F-14 Tomcatem pro US Navy v Lybii, v Norsku a v Rusku. Na trh půjde okolo března 94. Microprosáci dále bádají nad nevídanou 5D-2D válečnou strategií ACROSS THE RHINE, která je ve vysokém rozlišení a připomíná vylepšenou verzi hry CAMPAIGN II. Gremlini pokračují ve své horečce okolo manažerství fotbalových týmů PREMIER MANAGEREM II. Prosýchá se, že připravují také pokračování své strategie Utopia nazvané pracovně K240, půjde opět o Sim-cityovský trend, ale detaily zůstávají nejasné. Německý Blue Byte sází na staré karty a dokončuje BATTLE ISLE II pro PC i pro Amigu. Systém hry zůstává zhruba stejný, avšak přibude mnoho nových nápadů a misí. Další německá firma Attic software právě dokončila druhý díl nordmanské RPG trilogie DAS SCHWARZE AUGE II. Obrázky vypadají úžasně, příznivci dílu prvního se mají na co těšit.

Kromě pokračování Star treku, na které uvádíme recenzi v tomto čísle je Interplay tvůrcem jak prvního, tak druhého nejočekávanějšího dungeonu tohoto roku jménem STONEKEEP (prvním je pochopitelně DUNGEON MASTER I), o němž nemáme žádné nové zprávy! Grafici Stonekeepu shledali předkreslené postavičky příliš řádnými a vydali se do ulic oblékat dobrovolníky do tolkienovských hávů. Nevíme, jak dalece se jedná o propagandu či o umění, ale obrázky ze hry vypadají určitě skvěle. Jedná se pochopitelně o fantasy dungeon s automappingem a vším potřebným. Strategii MASTERS OF ORION má být podobný další interplayácký titul STAR REACH, který zní natolik podivně, že se ho autoři rozhodli změnit dle přání zákazníků a prostřednictvím nové vzniklého časopisu PC Gamer uveřejnili anketu o nový název. Viděl jsem pouze demo, které mě jak už to u strategií bývá nijak neuchvátilo, rychle se střídaly obrazy jakýchsi bitev a strategických plánů, dobrá byla hudba...

Na PC se předělávají další amigácké hity, tentokrát to

nOVINKY

BENEATH THE STEEL SKY

jsou PINBALL FANTASIES, TURRICAN III, SENSIBLE SOCCER, CANNON FODDER, LIBERTUM II a CHAOS ENGINE. Mluvíme-li o CHAOS ENGINE, zmíním se o plánech jeho distributora. Renegade, který se s pomocí australských Binary Illusions pustil do adventury FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN. Indiana Jonesovské prostředí roku 1940 rozhmuje oponu amazonských džunglí a zapomenutých zákoutí. Lucasovský systém ovládání a důraz na humor indyho ještě více připomínají. Obrázky vypadají sice pěkně, ale informací máme zatím příliš málo. Po nechutně složitém innocentovi se Psygnosis opět pokouší prorazit na pole adventur. Tentokrát na to jdou mazaně. Za značnou sumu peněz najali bestsellerového literárního autora fantasy Terryho Pratchetta, jehož trhháky jako Colour of Magic (Barva magie) nebo Small gods (Malí bohové) jsou známé po celém světě (pochopitelně kromě České republiky). Designérem tohoto projektu nazvaného Discworld není nikdo jiný než Australan Gregg Barnett, který se zapsal do povědomí sinclairáčů HOBBITem a THE WAY OF THE EXPLODING FIST. I když se v této fantasy adventuře monkeyovského vzhledu objeví charaktery z Barvy magie, příběh napsal Pratchett zcela nový. CD verze půjde na trh o trochu dříve nežli disketová, ale můžeme být všichni klidní, jelikož Discwold vyjde až ve čtvrtém kvartálu tohoto roku, takže se načekáme.
Cyberdreams, autoři Dark Seedu, se snaží být originální a rozhodli se, že na každý svůj nový projekt najmou známého grafika, spisovatele nebo jiného specialistu. Tím herní mánie dostává nové dimenze vysoké profesionality, což mě neobyčejně těší. Takto my hráči získáme pozornost mnoha lidí, kteří si řeknou „když už se hrami zabývají takovéhle osobnosti, proč to také nezkusit". H.R. Giger již podepsal smlouvu a bude pracovat na DARK SEEDu II, jež je plánován na podzim 94. Známý grafik Sid Mead byl odchycen pro akční CYBERRACE, která je již na trhu. Avšak hlavním důkazem toho, že jde do tuhého bylo nedávně podepsání smlouvy Gary Gyraxem, autorem Dračích doupat, momentálním milionářem, králem RPG. Pracuje na totálním dungeonu HUNTERS OF RALK a je nadšen možnostmi CD ROMu a 24bitové grafiky. Hunters of Ralk je plánován až na vánoce tohoto roku. Aby toho nebylo dost, podařilo se šéfovi americké sekce Cyberdreams Jamesovi Lamortciellovi odchytit kultovního sofistu Harlana Ellisona, který se rozhodl, že předělá svoji známou povídku I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM (Nemám usta, ale musím křičet) na stejnojmennou psychologickou adventuru, plánovanou na podzim. Takhle se to má dělat, angažovat známé umělce je mazaný nápad.
Francouzští Delphine software, autoři CRUISE FOR A CORPSE a FLASHBACku vytvořili 3D střílečku Doomovského ražení nazvanou IN EXTREMIS. V dalekém budoucnosti se jako kyborg dostáváte do cizí kosmické lodi, kde ničíte všechno, co se hýbe. Mrtví vetřelci se hezky roztékají po vaší přilbě, ale jinak je

ACROSS THE RHINE

grafika a pohyb ve srovnání s Doomem spíše zpátečnická. Ubráno na grafice, přidáno na logice - na své pouti cizí lodi budete muset luštit hádanky a zadávat hesla do alienáckých počítačů. Nechci znít skepticky, ale radši bych Delfínům, aby se vrátili ke svému uspěšnému adventuření a napsali raději třeba Future Wars II, než aby se pokoušeli konkurovat IDsoftu, což je prakticky nemožné. Legend, autoři Gateway I a II pracují na další textovce SUPERHERO ve stylu sci-fi parodie.
Nakonec malá úvaha o budoucnosti konsolí a herních automatů. ,Jsem jenom pouhý smrtelník a nechápu rozpínavé tendence hardwarových výrobců. Obávám se ale, že roztříštěnost systémů přechází do zmatených křečí, kdy se každá firma snaží rychle vydat pokrokový hardware jen proto, aby ho za půl roku opustila a vyvjela další, lepší. Jak k tomu přijdou zákazníci, kteří si euforicky za velký peníz pořídili rychle mrtvé konsole, na které nikdo ani nevyvíjel kvalitní software, o tom už nikdo nepřemýšlí. Namísto různých 3DO, Jaguárů, Sony PS-X a segáckého Saturnu je možná opravdu lepší držet se tradičních Amig, STček a PČek, jejichž vývoj zaručuje kompatibilitu a návaznost. Tohle už uvádím pouze závěrem, abych vyjádřil své znechucení nad tím, že se velké firmy jako Sega, Nintendo a Sony evidentně nedokáží dohodnout na kompatibilním CD formátu. V devadesátém čtvrtém bude určitě rušno a spousta peněz poletí oknem.

ANDREW

MECH WARRIORS

MECH WARRIORS

vítejte v Jur...y Theme Parku

Theme Park

Taky už vás všechny omrzelo pořád střílet malinké lidičky, sekat sekerou roztomilé hlavičky, koupat se v krvi, případně anihilovat hyperinteligentní mimozemšťany či nepřemožitelné roboty?

Že ještě pořád ne? Hm, myslel jsem si to. Hry jsou hry a násilí z nich pravděpodobně nikdy nevymizí. Tak si to tedy nechte, dál střílejte, sekejte a ničte. Bojujte a vítězte ve jménu lepších zítřků, dalších zničených kosmických lodí a zachráněných království. Jak chcete. Ale položili jste si už vůbec někdy otázku: „A co děti, mají si kde hrát?"
Ale, ne, tohle je preview jedné hry. Ne moralistické kázání. Ani ja, ani nikdo jiný, kdo přijde do styku s časopisem SCORE proti násilí na monitorech počítačů nic nemá. Přesto je ale dobré vědět, že v budoucnosti počítačových her nás čeká i něco, co s násilím a krví nemá pranic společného. Podívejme se tedy přímo tam, kde tato neobvyklá hra vzniká.
Francouzská firma BULLFROG se natolik proslavila svými hrami, že ji nebude třeba příliš představovat. Je ale pravdou, že až na výjimky patří výtvory této firmy právě mezi ty „zatracené krávě" hry. Pomineme-li světovládnou sérii POPULOUS či perfektní středověkou strategii POWERMONGER, nemůžeme vynechat jejich SYNDICATE a jeho speciální MISSION DISK, který je na trhu právě teď. Mám podezření, že hoši od BULLFROGU se rozhodli změnit svůj image tvůrců krvavých a násilných her a uchýlili se k té nejlepší možné cestě - hra THEME PARK nám totiž ukáže, že ne jen násilí vládne světem her firmy BULLFROG.
Teď tedy odložíme svoje božské ambice, zahodíme plamenomety, UZI a samopaly, odložíme neprůstřelné hrudní koše a ocelové končetiny

park se rozrůstá, děti se množí, atrakce se porouchávají...

Theme park - to bude ale něco!!! Těšte se už konečně!

bůůůůů - strašidelný zámek na vás čeká

Žebříky a Hadi - krásná atrakce

jen kdyby nebylo toho šaška, co mi do toho pořád hecá

a vydáme se do světa dětí. Naše tetička, ať je ji země lehká, nám totiž odkázala (resp. odkáže, až THEME PARK vyjde, teď bychom ji pohřbívali zaživa) poměrně značnou sumu peněz a pozemek s jediným přáním - tady nebude stát raketová základna, pevnost či velitelství syndikátu - tady bude zábavní park pro děti!
A my, poslušní přáni nebožky se dáme do neleské práce - bavit děti je totiž jedno z nejtěžších povolání na světě. Děti jsou neposedné, zvědavé, ztrácí pozornost, někdy jsou protivné až nepříjemné a hnusné. To všechno my víme. Víme ale také, že největší odměnou za naši námahu nám bude přízeň a úsměvy právě těchto dětí. A jak si ji získáme? Celkem snadno - na poměrně malém území určeném pro park budeme stavět - stavět atrakce, stánky a obchody, zušlechťovat cestičky, sázet stromečky, zaměstnávat hlídače a veselé průvodce parkem, budeme se starat o bezchybný chod jednotlivých atrakcí, udržovat čistotu a hlavně - starat se o bezchybný provoz parku tak, aby byly děti spokojené (a pokladna plná).
Hra THEME PARK sice vyboží z tématického okruhu předchozích her BULLFROGu, ale její zpracování do jisté míry zapadne do schématu her předešlých. V roli správce a majitele parku tak budeme sledovat veškeré dění z ptačí perspektivy. v 3D pohledu budeme plánovat, stavět a dohlížet na veškeré dění v parku. Pracovní náplň bude přitom přesně taková, jakou bychom si u takové práce představovali. Nepůjde jen o to naplácat všude co nejvíce atrakcí a vhodně je propojit cestičkami. Je nutné rozvrhnout strukturu tak, aby se zbytečně nebouřily fronty, aby netnily atrakce nevyužity, aby se děti bezcílně neplácaly po hlučných místech parku a aby všechno vypadalo hezky a útulně. K udržování pořádku budeme najímat nejrůznější zřízence - od strážců a mechaniků až po převlečenou slepici (resp. člověka za slepici převlečeného). Výběr atrakcí je obrovský - 36 atrakcí jako horské dráhy, gumová „skákadla", kolotoče, strašidelné zámky, houpací pirátské lodi a další a další. Nebudou chybět ani stánky se zmrzlinou, hamburgery či nafukovacími balónky. Už teď je jisté, že stavba horské dráhy s looping a vývrtkami přesně podle našich přání bude skvělá, stejně jako ostatní atrakce.
Nic ale není tak snadné. Nepůjde totiž jen o atrakce, ale i o jejich provoz. Bude možné regulovat jejich atributy jako množství pasažérů, dobu trvání či rychlost jízdy. Důležité bude sledovat, ceny lístků, dávat pozor na názory dětí v parku a správně hospodařit. Zbrklé hospodářství se nevyplatí a zkrachovalý komediant (pardon, provozovatel zábavních atrakcí se už může jen upít k smrti.
Posledním bodem je zpracování. Jednim slovem - nádhera. Dvěma slovy - nádhera, nádhera. Třema (ctost - red.). Grafika je úžasná, stejně jako u ostatních her BULLFROGu je plná detailů a přitom přehledná a jasná. Všechny atrakce jsou zpracovány nadneseným a překrásleným stylem, barevné a neskonale roztomile. Při spuštění se atrakce začnou pohybovat, vydávat ztřeštěnou poutovou hudbu a zvuky - kdo byl někdy na Matějské, ví co mám na mysli. Děti v parku pobíhají, smějí se či se zlobí, nosí balónky nebo pohazují odpadky (potvory!) - prostě nádhera (nádhera, nádhera).
THEME PARK bude hrou, která pravděpodobně nepotěší náruživé zabíjáky a střelce. Rozhodně ale bude příjemným a milým zpestřením. A i když nemáte rádi děti a nechcete jim dělat radost, můžete si říci, že jde stejně jenom o peníze na dětech vydělané. Možná se vám potom THEME PARK bude hrát líp. Rozhodně si jej ale nenechte ujít!

ICE

hRA MĚSÍCE

Všichni stavitelé, projektanti, přirození i paranoidní vůdcové, obchodníci, taktici, dopraváci a hlavně milovníci prvního SIM CITY, vstávat, jde se do práce!

Největší pohromou bývá návštěva z vesmíru.

hRA MĚSÍCE

Město se chce bavit, u fotbalového stadionu je i park a ZOO.

SIMCITY 2000

Nemám rád složité strategie, davy nespokojených lidí, volitelnou obtížnost, nezaměstnanost a dokonce jsem nebláznil ani z prvního SIM CITY. Nebylo mi to ale nic platné, protože jakmile jsem dvojku nahrál s nevinným cílicem hru jen ozkoušet, byl jsem nadobro ztracen. Proč bychom to vlastně protahovali. SIM CITY 2000 je prostě super a na této dvojstránce se dozvíte proč.

Už bylo na čase, aby Maxis stvořil něco vyjímečného. Po sérii nepříliš úspěšných simulátorů mravenčí, farem a Země se vrací k osvědčenému budování města. První SIM CITY bylo spolu s POPULOUS průkopníkem budovatelských simulací, vzbudilo vinu vytrvalých maniaků, kteří na něj nedali dopustit. Maxis byl tvůrčí, zásoboval své publikum různými datadisky a vylepšovaky. Ve skutečnosti však každý čekal na něco velkého, čím mohlo být pouze nové SIM CITY i se spoustou doplňků, lepší grafikou a hudbou. Dočkali jsme se až po pěti letech! Dají si na čas, ale úsilí se vyplatilo. SIM CITY 2000 nedá spát mnoha lidem a určitě se stane klasikou. Co má toto úspěšné pokračování společného s dílem prvním? Je to sice s podivem, ale můžete si do něj importovat svá původní města ze SIM CITY I. Spolu s tím, že stavíte město mi všechny rozdíly došly. Ostatní je nové a lepší. Netradičně začnu grafikou, která mi jako první vyrazila dech. Město vidíte přes celou obrazovku ve vysokém rozlišení, spousta věcí je animovaných, město prostě žije. Po ulicích jezdí malá autíčka, po kolejích vlačky, na letiště létají letadla a helikoptéry, v parku si hrají sprajty. Po řece jezdí nákladní lodě, na staveništicích se točí jeřáby a v potrubí teče voda. Tohle všechno v hrůzu hrůzoucím rozlišení dá počítači pěkně zabrat, takže je zde možnost zmenšit herní plochu pro pomalejší PC-čka. Windowsovským způsobem se pracuje se všemi okny, můžete je otevírat, zavírat, přesouvat a zvětšovat.

Stavba města bývá rozšířena o několik důležitých aspektů. Musíte stavět policejní a požární stanice, věznice, školy, zábavní objekty, letiště a přístaviště. S tím souvisí také starosti, město musí mít dobrou dopravu a policejní dohled, lidé se musí dobře bavit a vzdělávat. Všechno se vším souvisí, nemám školy, mám hloupé lidi a vysokou kriminalitu, není-li dobrá doprava, přichází zácpy a hospodářské problémy. Spolu s těmito starostmi je třeba stavět město jako takové - budovat obvtná sídliště, průmysl a komerční centra. Hlavu vám zamotá i rozvod pitné vody a elektrického proudu. Staré továrny vybuchují, město se zamořuje spalovnými plyny, lidé chtějí čisté ovzduší, ZOO, parky, stadiony, dokonce i půjčovny loděček. Popisovat všechny oblasti vystavby je skoro nemožné, jistě si z tohoto příkladu dovedete představit, jak členité SIM CITY 2000 ve skutečnosti je.

Možná vás udivi, že se celou dobu neženete za žádným cílem. Hra nemá konec, prostě stavět až do zešílení. Ani bych nečekal, že tato „malá motivace" bude fungovat, a vida, zabrala. Abych soutěžení úplně nevylučil, okolo vašeho města vznikají ještě čtyři soupeřící městečka řízená počítačem. Ze statistik jasně vidíte, jak se cizí města rozpínají a jak přitahují nové lidi. Zvyšíte-li například daně, začnou lidé odcházet do okolních měst za lepším bydlem. Stejně se chovají, nemají-li vodu nebo dostatečné dopravní prostředky (letadla, vlaky, autobusy a metro). Jako správný politik se musíte snažit vyvážit nejen daně, ale i dotace policii, dopravákům, učitelům, požárníkům a jiným důležitým skupinám. Dotace se zakusují do financí, takže by se někdo mohl snažit je omezovat. Avšak pozor, nespokojení lidé mohou být nebezpeční. Stávka hasičů může způsobit požár celého města, chudí dopraváci organizují zácpy a demolují silnice (naopak bohatí dopraváci nakoupí helikoptéry a vysílají Zelenou vinu, opravdu, tohle není vtip). Finančně jste poměrně volní, peněžní krize se dostavuje pouze v případě, kdy musíte postavit něco hodně drahého, novou elektrárnu nebo letiště. Elektrárny po padesáti letech vybuchují, takže je dobré mít naštěřeno na horší časy a katastrofy.

O informovanost se starají noviny, ze kterých se průběžně dozvídáte, co hrozí a v čem jsou problémy. Nápisy jako „Blíží se hurikán!" nebo „Ščtrčká továrna dooblívá" jsou jasné, ale teprve časem vám dojdou některé hlubší souvislosti. Například postavíte-li letiště v zástavbě, budou do domů bourat letadla (to se mi zrovna stalo, na obráz-

hRA MĚSÍCE

STRATEGIE MEGALOMANA

ku vidíte mé druhé letiště Ruzyň! II vybudované stranou na kopci, zastavíte-li celé úbočí kopce budovami, nebude možné prokopat tunel, velký shluk vodovodních trubek kom-

Pohled na záplavu z ptačího pohledu, to bude práce !

V roce 2500 se ve městě nacházejí i bizarní futuristické stavby.

score	86%
Název hry:	SIM CITY 2000
Výrobce:	Maxis
Žánr:	Sci - fi
Styl:	Strategie
Počítač:	PC
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	90%
Grafika:	95%
Zvuk:	80%

binovaný s tunelem brání stavbě metra, atd. Statistiky ukazují, kolik lidí je zaměstnáno v jakých odvětvích, přínjstek populace, rozvitost komerce a jiná fakta. Kdo chce trochu vidět do budoucnosti, musí si všechno dobře procítat, jini se mohou nechat překvapit záplavami a stávkami.
Vynikající simulace a první opravdu velká hra tohoto roku, Maxis zabodoval.

ANDREW

megalomanské vlastnosti, takže se dostaly na povrch. V každém z nás je přece kus hraničky, stavitele, vládce, energetika, bohtěle, finančního magnáta, bagristy, policajta, hasiče, zahrádkáře či filatelisty (neeé, tak daleko jsem se nechtěl dostat!
Na začátku hry se z vás stane bůh - to tehdy, když si chcete přetvořit krajinu, ve které bude stát váš ministáteček. Pro ty, kteří se bojí nesnází v dalším průběhu hry, doporučuji nastavit a vygenerovat pro budoucí město naprostou pláčku tak pak z vás nebude nikdy bagristai s co nejvíce stromy (ztracite potěšení stát se největším zahrádkářem - ekologem ve městě, to ale až po bouřích obyvatel. Je jejich rodné město smrdí...). Na kraji mapy postavte horu a tu „ošajeite vodopádv" Ito podvádite v sobě tak trochu toho energetikai. Zahrňte zeminou velkou část řek a jezer a nechte si jen menší broudzáliště pro budoucí přístav. Teprve teď je část vaší „boží práce" hotová a vy máte ty nejlepší přírodní předpoklady, aby z vaší vesnice vyrostla ta největší metropole na světě.
Lze to ale také všechno nechat na bohyni Náhodě, ona se vám sama o terén postará. Jako starosta nového města můžete začít na tři obtížnosti, které se liší zejména množstvím peněz do začátku. Jednoduchou doporučuji všem „normálním", kteří si chtějí zahrát, střední jen těm, kdo se chtějí se hrou „poprat". Obtížnost hard je jen pro největší megalomany. Bohužel jí sám se mezi ně nemohu zařadit, přestože jsem se pokoušel nejobtížnější nastavení alespoň 20x rozehrát. Vždy jsem se dostal do závratných dluhů (začíná se již s dluhem 10.000 dolarů, které jste dostali na ten nejvýhodnější úrok 3 procenta - ale i tak to znamená rok co rok - 300 dolarů do celkového rozpočtu) a vždy jsem byl s rozpočtem v minusu.

To, co město nezbytně potřebuje k rychlému rozvoji, jsou peníze, voda a elektřina. Peněz máte dostatek (alespoň zpočátku - pak si můžete také ještě něco půjčit, ale pozor na vysi úrokui. Vodu město získává pomocí pump. Ty nemusí být nutně u vodního zdroje - avšak dále od vody pracují na menší výkon. Protože vás čekají suchá a deštivá léta, je vhodné pomýšlet i na nějaký ten zásobník vody (Water Towerl. To vše musí být napojeno na elektřinu - je jen na vás, jaký zdroj elektřiny zvolíte. Vhodná je elektřina vodní - proto tv vodopády na „božském" počátku. Nevýhodou je jen malý výkon, takže za nějakou dobu budou na všech kopcích kaskády elektráren. Kdo si nechce přidělávat starosti se stálým nedostatkem elektřiny, rozhodne se pro větší kalibr - povětšinou tepelnou energii. Ta má však několik nedostatků. To, že potřebuje vodu, snadno odstraníte propojením s městským potrubím. Kouř z elektrárny vám zajisté také bude naobtíž - rozumně ji postavíte mimo hlavní část města a je téměř vyhráno. Jak se bude město rozrůstat, bude centrum tak nepříjemné blízko kouře, že i vám z toho bude špatné - natož obyvatelům. Ten největší nedostatek je životnost. Každá elektrárna vám vydrží max. 50 let a pak exploduje (pokud jste si ovšem na varování vědců v novinách předtím nezbourali. U tepelných, olejových či solárních elektráren to není žádná katastrofa, ale vy máte také k dispozici tza

Složitá podzemní síť metra, potrubí a tunelů.

nutně potřebovali posílit. Krize jak ve dvacátém roce v Americe, nátěsti nemusíte sáhkat z okien. Vše můžete ovlivňovat pomocí dani, které se vybírají jedenkrát za rok. Potřebujete zamezit této příkladové krizi?. Pak zvednéte daně obyvatelům a snížte odvody do státní pokladny průmyslu. Malá rada, na kterou jistě časem přijdete také: 6 a méně procent dani znamená prudký rozvoj, 7 procent přirozený rozvoj, 8 stagnaci, 9 a vice procent značí spíše úpadek.
A to jsem se ještě nedostal k dopravě, kriminalitě, vzdělanosti ó zdravotnictví. Vše musíte sledovat a udržovat ve správné rovnováze. Máte ve městě moc zločinnosti? Žádný problém, postavíte policejní stanice. Každá však zatíží váš rozpočet o pěkné prachy. Obyvatelé budou spokojeni, ale vy budete platit každým rokem pěknou pálku. Budou vaše ulice přetížené dopravou? Nevadí, postavíte metro. Ale těch peněz... Z počátku si sami obyvatelé města řeknou o to, co chtějí - přeji-li si Zoo, vybudujete Zoo inesmrdi. Postupně budujete na žádosti obyvatel přístav, letiště, parky, plachetní klub; spojujete své město s jinými. No prostě máte hromadu práce a čím dál tím míň idobří starostové vící peníz. Jako Správní Mužové na Radnici však musíte žádostem předcházet. K tomu vám pomůže několik počtačových poradců - přes školství, zdravotnictví, dopravu, ekonomiku, atd. K dispozici máte i takové „drobnosti" jako je např. daň z přidané hodnoty či program na podporu sportu mláde-

Věřte nebo nevěřte, ale i takové město je možné postavit.

poměrně výhodných podmínekí elektrárnu jadernou, vzpomeňte na Černobyl...
Po vodě a elektřině na vás čeká výstavba městských čtvrtí. Vaším hlavním úkolem je udržet průmysl (žlutá pole), infrastrukturu (banky, hotely, obchody... - modrá pole) a obyvatelné části (zelená pole) ve správném poměru. Malý příklad z ekonomie Sim City: při velkém počtu obyvatel a téměř žádném průmyslu vypukne nezaměstnané. Začně upadat a chátrat infrastruktura a po ní opět průmysl, který jste

že. Zkrátka simulace jak se patří! Kdo se protluče 20. a 21. stoletím, ma vyhráno iv reálu ani tak 24 hodin hraní. Vědci vymyslí sami něco, kam přeplněné město pomalu nacpete, něco, co je odolné vůči katastrofám a téměř nepotřebuje vodu a elektřinu. A potom? To ani sám nevím...

LLG

RECENZE

Aces over EUROPE

Chcete si odpočinout od přeelektronizovaných systémů moderních letadel, zapomenout na příliš dotěmé samonaváděcí střely, informacemi přecpané situační displeje? Při spově SAM začínají praskat žaludeční vředy, rádi byste se zase ocitli v časech, kdy muži byli stále ještě pravými muži, ženy pravými ženami i malá chlapatá stvořeni z Alfy Centauri pro teroristické, vynechámel a soupeřící piloti se nedívali do tváře jen smrti, ale často i sobě navzájem?
Firma Dynamix vydala další z řady svých simulátorů, ve kterém se vrací do doby vrcholného rozvoje bojových letadel s pístovým pohonem, druhé světové války. ACES OVER EUROPE (AOE) navazují na předcházející ACES OF PACIFIC (AOP)

Hawker Tempest předvádí dvěma Me 262, jak se má létat.

z tichomořského vláčitě. Vnější vzhled a systém menu je shodný, ale to nejdůležitější, samotná akce, je velmi podstatně vylepšena. Letové vlastnosti se konečně blíží realitě. V AOP se ještě dalo letadlo postavit na křídlo, libovolnou dobu pokračovat v mazovém letu, a směr drže jen mírným potlačením výškového kormidla ve všech nastavitelných obtížnostních hry. To je natolik závažná chyba v letových vlastnostech, že mě připravila o velkou část radosti z boje. Jak se může pilot těšit z přibývajících japonských kokard na trupu svého letadla, když ví, že má situaci velmi zjednodušenou? Tím programátoři svůj výtvor degradovali v podstatě na střelecku z leteckého prostředí. V AOE se už stroj v náklonu chová mnohem reálněji, pilotáž vyžaduje větší soustředění a je daleko zábavnější. Dále se podstatně zvýšila inteligence protivníků a ani heslo v úvodu článku není od věci. Pokud mají počítačem řízení piloti možnost, skutečně se často snaží utočit směrem ze slunce. Má to význam, program totiž napodobuje i oslnění pilota. Opět trovnání s AOP, po jejich nainstalování jsem si okamžitě zvolil boj v F4U Corsairu proti čtyřem Zerům při nejvyšší nastavitelné obtížnosti a po krátké době šla všechna k zemi. Při pokusu o totéž v AOE (P-51D Mustang versus 4 krát BF 109G) jsem se cca po 20 vteřinách boje velmi blízce seznámil s místní loukou. Protože rozhodně nejsou žádní krocani, kteří se dají snadno sestřelit a pilot, který přežije několik misí ve zdraví, může být oprávněně hrdý.

Me 262, který právě doletal. Za kniplem vítězného Tempesta Penguin.

Vizuálně jsou AOE také vylepšeny. Přibyl tzv. TALL RES mód, 320x400 bodů (bohužel se týká jen výhledu z kokpitu, přístrojová deska zůstává nadále v rozlišení 320x200) a letadla nesou klasicky vektorové hranatá, ale mají oblé tvary. Je jasně viditelná kamufláž, včetně nepravidelných maskovacích skvrn a marking. Při takových detailech je pak například průlet formací osmi čtyřmotorových bombardérů B17 krásnou podívanou. Propracovanost pozemních cílů (vozidla, vlaky, vypalovací rampy V1 a další je stejně dobrá. Zřejmě zcela záměrně, kvůli urychlení, autoři nevěnovali takovou pozornost modelování terénu. Krajina je zcela plochá, v místě měst se nachází jen několik roztroušených budov a přídorýmně naznačené cesty. To dnes už neodpovídá standardu pro letecký simulátor. Pravdou je, že v boji, kdy se po obloze mihají třeba i dvě desítky strojů, mi detaily na zemi příliš nescházely.
Na výběr jsou všechny hlavní stíhače RAF, USAAF mírně ještě US Army Air Force, dnes jen USAF) a Luftwaffe, včetně proudových Me 262. V akci jsou k vidění i další typy, jako jsou třeba B-24, B-17, Ju 88 nebo Ar. 234.
Existují dva základní druhy misí, jednotlivé samostatné akce různého druhu, jako je třeba stíhání bombardérů, soubojí s nepřátelskými stíhačí, útok na námořní cíle, zcela konkrétní historická mise a další. V nich si můžeme zvolit druh a počet protivníků, vlastních letounů, počasí, startovací výšku a další podmínky boje. Jen v historických misích jsou parametry nastaveny podle skutečnosti. Zajímavější je zúčastnit se souvislé kampaně s vybranou jednotkou. Umístění, výzbroj a typ akcí odpovídá realitě v daném čase. Například jednotka vyzbrojená Spitfiry IX je pověřována bombardováním odpalovacích ramp V1 s jednou 500 liberní pumou, jak tomu bylo i ve skutečnosti. Vyprávění přímého účastníka takových akcí lze najít ve známé knize Pierre Closterman Velký cirkus. Postupně plníme jednotlivé úkoly, datum, místo a čas některých akcí souhlasí podle tvrzení autorů se skutečnými událostmi, výsledek záleží už jen na pilotním mistrovství hráče.
Nedalo mi a pokusil jsem se některé údaje ověřit. Vzhledem k tomu, že výše zmíněná kniha Velký cirkus je uvedena v použité literatuře k manuálu a jako jediná vyšla také česky, sáhl jsem po ní. Údaje o umístění a vyzbroji namátkou vybraných jednotek - 602. a 122. peruť Spitfire IX, nebo 274. peruť Hempesti souhlasí, ještě mě zajímaly historické mise, které mají, podle autorů, odpovídat konkrétním akcím. A výsledek? Pokud někoho zajímá vyprávění přímého účastníka akce. The Remagnen Bridge', stačí nalistovat stranu 219. Pierre Closterman v ní poškodil jeden Me 262.
A co vy?
Dalším zpestřením je radiokomunikace s ostatními piloty za letu. Je možné, a často nutné, vydávat rozkazy během akce a tak ji usměrňovat. Například část letky poslat proti útočícím stíhačům a se zbytkem pokračovat v náletu, nebo vzývat svoje číslo ke krytí zad.
Bez zpoždění se vybírají z malého menu bez přerušení letu.
Samozřejmě nic není dokonalé, včetně AOE. Jednou z největších vad na kráse je příliš rychlý vzlet. Vítězná letadel se zdvihá ze země už po nereálně krátkém, 3 až 4 vteřinovém rozběhu. Další nedomyšlenostjí je možnost vypouštět pod břichem zavěšenou pumu z jednomotorových stíhaček v letu kolmo k zemi bez následků. Stačí si představit její průlet okruhem vrtule - zařízení na synchronizaci otáček vrtule a pádu pumy nebylo dodnes vynalezeno. Letouny specializované na bombardování střemhlav, jako třeba známá Stuka (Ju 87), měly bombu zavěšenou na výklopném rameni, a to ji při odhození vytrčila dál od trupu. Lahůdkou pro milovníky letectví je rozsáhlý manuál, který je plný dobových fotografií a obsahuje převážně zajímavé historky z boje. Druhou část vyplňuje krátký popis letounů se starými se můžeme ve hře setkat, s jejich základními parametry, fotografií a celostránkovým barevným nákresem.
Zbytek dokumentace je věnován výuce letových obratů, taktiky vzdušného boje a na závěr popisu ovládání hry.
V LO RES módu se dá rozumně létat na 386/40, ale při nashromáždění většího počtu letadel v záběru, což je v AOE naprosto běžná situace, je už pilotáž pro škubání obrazu poněkud obtížnější. Ale možná. Skutečně absolutní hrůza je pak provozování na 486/50 v rychlejším TALL RES módu, kdy je animace za všech okolností zcela plynulá.

PENGUIN

Pohled z kabiny P-38J. V zaměřovači Ju 88, který neměl štěstí.

P-38J Lightning křižuje formaci Ju 88.

Nepřítel je vždycky ve slunci!

score	82%
Název hry:	ACES OVER EUROPE
Výrobce:	Dynamix
Žánr:	Válečná
Styl:	Simulátor
Počítač:	PC
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	80%
Grafika:	80%
Zvuk:	75%

RECENZE

Tak ty si myslíš, že TY máš dnes špatný den. Hm. Tak to si teda nemysli. Teď je tady totiž malý ďáblík Mutt, aby ti dokázal, že ten tvůj den byl oproti jeho dni úplným rájem...

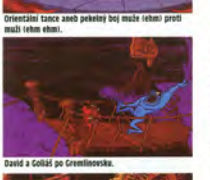
Jestli vám úvod připadal trochu divný, nedivte se. Divný je úvod, divný je název hry, divný je svět kolem nás a hlavně - divná je hra LITIL DIVIL. Tak třeba - vezměte si už ten název. Správně by to přece mělo být LITTLE DEVIL, Malý ďáblek no ne? Ale počkejte, jak by se vám líbil třeba název Malý ďáblík? Dobrý nre? LITIL DIVIL je jednou z nepodobných her, kterou budete kdy hrát. Je také jednou z graficky nejlépe propracovaných her. Je také mistry vtipná a komická. Ale na druhou stranu je také naprosto úchylná a šílená a pokud s nedáte pozor, může vás velice snadno příšerně naštvat, a dohnat k nepříčetnosti. Proč? Copak nevíte, že právě tohle se vám stane v pekle, kam je celý dlj LITIL DIVIL zasazen? Newíte? Tak čtěte dál.

Mutt je ďáblík nebo ďáblík ti coi. Mutt je malý, červený, slizký a hlavně PŘÍLIŠEŘNĚ ošklivý. Jeho pracovní náplní je spánek, jídlo, dřbání a šířáškí se po těle, spánek a hlavně spánek. Dnes musí ještě sdhnout trochu toho spání, a tak mu není zrovna po chuti vstát a vydat se na kadu. V termém, mudném a hnusném podsvětí se tento rok nedělo zhola nic. Ostatně nedělo se tady nic ani loni, předloni, před sto lety a za deset milionů let se také nebude nic dít. Všechny dny jsou tady stejné, nudné a nezajímavé. Jen jednou do roka se - stejně jako dnes - v Sini Starodvlých schází Velká rada, aby vybrala hrdinu pro jeky deskátní úkol. A ne jen tak ledajaký úkol - vylosovaný hrdina se, stejně jako zástupy jeho předchůdců, vydá do Podsvětí skrz Labyrint. Chasou aby získal mystickou Pizzu hojnosti, každý rok je jeden ďáblík vystán dolů, nikdy se však žádný nevrátí. Mutt nemá dnes dobrý den. Vyzdí si totiž nejkratší stébio. Jeho osud je zpečetěn - to už ho ostatní ďáblíci poplácávají po zádech, dávají rady a povzbuzují na cestu - na cestu do Labyrintu okřáčkovaci hlasy jako „Zanech všech nadějí", „Vrať se dokud je čas", „Nevstupuj blízane" atd. No co, pekło je pekło a někdo musí Pizzu hojnosti přinést. Ne?

Když to bude třeba, pokusím se hru LITIL DIVIL popsat, i když se naprosto vymyká naším kategoriím. Základní kostrou hry je dungeon. Tedy bludiště chodeb. Váš ďáblík se tady pohybuje tak, že je jeho hnusná lehm, tady sice. Je naprosto hnusná, ale upřímně - časem si ještě na svou odpornou podobu zvyknete a budete se v ní cítit jako domácí postavička vidět zezadu pokud jde, ale může se libovolně pohybovat na všechny strany, tzn. že s ní můžete jít „k sobě", do stran, šikmo... To proto, že pekło obsahuje spoustu nepříjemných nástrah. Zatímco v prvním podlaží narazíte jen na pár bodáků a děr v zemi, v dalších úrovních vás již uvítají plamenomety na stěnách, automatické luky, pekelné jámy chrlící oheň atd. Cílem je pochopitelně projít všech pět podlaží. Pekla, a to je možné jen za předpokladu že

Mutt - cožpak není rozkošný (není - red.)

Hopsšá - jak se mi tu v pekle hezky skáče...



Orientální tance aneb pekelný boj muže (ehm) proti muži (ehm ehm).

David a Goliáš po Gremlinovsku.

Na co potřebuje tenhle kostlivec trampolínu, nevíme. Až to zjistíme, tak si to stejně necháme pro sebe.

LITIL DIVIL

score	72%
Název hry:	LITIL DIVIL
Výrobce:	Gremlin
Žánr:	Pohádka
Styl:	Peklo
Počítač:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	85%
Atmosféra:	70%
Grafika:	80%
Zvuk:	65%

DRUHÁ STRANA MINCE

Podle mě je LITIL DIVIL ještě větší peklo, než si ICE myslí a než si vy dokážete představit. I když nemám proti hororu vůbec nic, LITIL DIVIL je tak nechutně obrábný. Je by si zasloužil hodnocení obtížnosti naprosto totálně nehratelná.

ANDREW

rozmělná bludiště kde budete v 3D pohledu chodit, bloudit a občas i bojovat a konečně trojrozměrné boje s nejrůznějšími zbraněmi. Ani na vteřinu zde nezapomínejte, že tady to je DŘÍMDU PEKLO.

Teď ke zpracování - grafika je výborná. Všechny místnosti jsou nakresleny nezapomenutelným pekelně ujetým stylem přesně odpovídajícím charakteru hry. Viz obrázky. Animace ďáblíka je super - neuvěřitelné množství pohybů a jejich plynulost je úžasná. Hudba je strašná. Ne špatná, ne nekvalitně provedená. Strašná. Jestli si nějak představuješ hudbu z pekla, tak tady přesně taháme. Podivné kakofonické melodie se střídají s ponurými melodiemi a ty zase pro změnu s výsměšně veselými. Hudba je strašná a nechcete-li, aby vás hra naštvala, vypněte ji.

Možná si myslíte, že jsem paranoidní a že se pořád zmiňuji o jakémsi „naštvání". Vím co mám na mysli. Autoři totiž prakticky dodobré chtěli dotvořit atmosféru pekla pekelnou obtížností celé hry. Nejen že tady ubývá čas a dokud se ďáblík vůs nenaštve, chytí a umučí ho Bytost, ale hra JE stvořená proto, aby naštvala - když se vám něco nepovede. Divil se začne vzlykat, bouchat pěstí do země a mumlat něco nepravděpodobného, pravděpodobně sprostého. Navíc je v dalších úrovních obrovské množství pastí a některým z nich se nelze wýhnout. Tři jámy vedle sebe z nichž náhodně vyšlehují plameny. Jsou tady uzdravovací plošinky, na kterých se buďto uzdravíte nebo na vás, zcela na principu náhody, spadne dlaňo (?!) Hru lze ukládat jen v jednom místě na každém patře, což opravdu nepřispívá k user-friendly charakteru hry.

Co říci závěrem? LITIL DIVIL je naprosto úletová hra, která ač je perfektně propracovaná, ztrácí na přitažlivosti tvou obtížností a náhodnými elementy. Je to rozhodně něco, co tady ještě nebylo. Kromě toho - stejně všichni skončíme pravděpodobně v pekle, a tak se můžete slepoch podívat, jak to tam vypadá.

A abych nezapomněl, v také hře stoi není jediné slovo, jediný nápis, se patří k ní jeden vtřitik Pekelných podzemních novin, čtveréčkovaný papír na mapování a krásní barevný plakát. Z pekla pochopitelně.

ICE

Quest for glory

Shadows of Darkness

Po velkých problémech jsme QUEST FOR GLORY IV prozkoumali, zmapovali, dohráli, a zrecenzovali. Přinášíme vám výsledky našeho průzkumu.

Jak ten čas letí. Nedávno se o čtvrtém pokračování úspěšné sériové série Hero's Quest/s pouze šuškalo v novinkách. Potom jsem viděl předběžnou verzi, ze které jsem byl nadšen a teď už jsem hru už dokončil a píšu recenzi. Přichází fanfáry: jak se nám QUEST FOR GLORY IV líbil, tradá... Na tomto místě jsem si představoval euforické výkřiky typu „průlom současného adventuren" nebo „splněný sen roztouženého pařana", ale budu se muset spokojit s překvapivým, ale skutečnostmi odpovídajícím inlýsk to ze mě nechce vylézt výrokem „Nic moc".

V poslední době se nám množí případy velkých očekávání, které se nechlo mění v nečekaná zklamání. Quest IV sice není tak kritickým případem jako INKA II nebo SHADOWCASTER, ale rozhodně jsem od něj nejen já, ale i ostatní Sierráci, čekal mnohem víc. Jak čas postupoval a díly série přibývalo, mizela originalita i hratelnost, každé další pokračování bylo o trochu horší. U druhého dílu většinou převládala euforie z jedničky, takže se zamhouřilo oko nad menšími nedostatky. Dil třetí byl jedním z průkopníků revolučních 256 barev a byl tak, skvěle udělány, že se zapomínalo na hratelnost. Čtyřka však není ani revoluční, ani příliš zábavná a cítem prvním se nedá vůbec srovnávati a skrývá několik podstatných chyb, o kterých se zmíním později.

Abych nezačal kydáním hnoje, podívejme se nejdříve na lepší stránky této rozsáhlé adventury. Tím nejlepším je hudba a zvuk - na své hudebníky může být Sierra opravdu pyšná. Nejenom, že každá, ale tentokrát opravdu každá, místnost ve hře má svou atmosférickou hudbu, ale autoři šli ještě dále a složili skladby noční a denní. Některé melodie byly natolik skvělé, že jsem si je nahrál na kazetu a poslouchám je v přecpaných dopravních prostředcích s libelním úsměvem na rtech. Do takovéhoto extrému jsem v životě zašel jen jednou v souvislosti s amigáckým TURRICANEM II, jehož skladby byly tak skvělé, že po čase vyšly na CD-Ku. Sierra pochopitelně vydala SHADOWS OF DARKNESS i na CD, takže se po něm shánim, abych měl melodie kvalitnější. Zvuk se podobá skvělému ozvučení LOST IN TIME a KING'S QUESTu VI. Vyniká zvláště šum lesa s občasnými bubláním potůčku a noční ckdoly vonící dálkou. Veliká hudba a zvukové efekty prostě jedničky s hvězdičkou.

Bohužel tomu tak není s ostatními podstatnými věcmi. Grafika občas ukáže detailní obrazy, ale většinou se opakují stále stejné kesy a jeskyně. Výsledkem je sice „pouhých" 14 mega na harddisku, ale stereotypní obrazy, kterými navíc procházíte stále znovu brzy omrzí a volají po změně, která nepřichází. Ze silovaného horrorového prostředí se časem vyklube pouhé lákadlo na peněženky. V noci se mužná občas otočíte, jestli za vámi neseď belzebub, ale časem zjistíte, že vám nehrozí žádné nebezpečí vyjma ubohoušných zombíků a šílených králíků sebevrahů. Pokud nejste pokoslejší ubožáci se slinou u úst, nemohou vás rádoby hrozné příšery zabít, po chvíli odpočinku máte plnou energii, takže proč se netoulat po desítě v zakletém lese? V cílu prvním jsem měl takovou hrůzu z nočních pochůzek lesem, že jsem vstával ze židle v momentě, kdy se něco vyřítilo z houští.

Stále módnější se stává posouvání logiky na poslední místo důležitosti. Quest IV nesustává pozadu a jak snehnatelnost napovídá, drží si logiku pěkně od těla. Většinou zjistíte, že nevíte, jak dál. Zkoušíte všechno na všechno a nakonec uloviíte nesmyslnou kombinaci. Tento nedostatek v přemýšlení však kompenzuje mazaná možnost procházet hru s magikem, zlodějem či bojovníkem, pro které se, světe div se, podstatně lépí celý příběh i plnění úkolů. Zábavné je kombinovat různé profese, bojovník může trochu kouzlit, zloděj občas zapomene na etiku a vyrazí dveře a magik může ukrást zapovězené ovoce, namísto, aby si ho přičaroval. Problémem je získání čtvrté profese paladina. Paladin ovládá všechno možné a dostává zvláštní úkoly pomáhat lidem. V minulých dílech se paladinem mohl stát každý, kdo si dobře vedl a byl ostrážitý. Do čtyřky však paladina musíte importovat z pozice uložené na konci jednoho z minulých dílů, jinak ho získat nelze, což je užitečný nesmysl.

Všechno, co jsem zatím vyjmenoval by mi tolik nevadilo, hra je určitě originální, má super zvuk a běžnou grafiku...je tu však ještě jeden problém. V mojí verzi hry 1.00 byly mraky chyb v programu. Nejdříve jsem si myslel, že snad vyvádí mág podlézat, ale časem se začal zmiňovat i kamarádi, zejména Cpt.Vlada. Je s Glory čtyřkou něco není v pořádku. V současné době již Sierra vydala dvě nové verze, které zdarma posílá svým zákazníkům, aby mu poopravily. Já ale vycházím z verze původní, protože při změně programu, byť k lepšímu, již nemůžete použít uložené pozice, což při neustálém trénování vašeho hrdiny opakovaným šplháním na stromy, a cvičení znamená velké utrpení. Potže s programem byly velmi různorodé. Občas hra spadla při ukládání pozice, padání hry „jen tak" z ničeho nic při některých neočekaných pohybech, chození v obsazích mimo obrazovku atd. Aby toho nebylo málo, některé momenty ve hře nesedí časově, něco událše dříve, nežli je třeba a navzdy zkvysnete v časové smyčce bez možnosti naloray, to by se Lucasfilmu určitě nikdy nestalo.

Po tomto vyčerpávajícím popisu přichází konečné posouzení (nebo spíše odsouzení) - QUEST FOR GLORY IV je prostě NIČ MOC.

ANDREW

Obyvatelé cikánské vesničky ještě netuší, že je za pár set let čekají panelákv.

Sklep prokletého kláštera skrývá rozličné smrti.

Baba Yaga si mne z prvního dílu dobře pamatovala...

Tajné cvičiště pro zloděje, magici a bojovníci nejsou vítáni.

score	74%
Název hry:	SHADOW OF DARKNESS
Výrobce:	SIERRA-ON-LINE
Žánr:	Fantasy
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Nehratelná
Hodnocení:	
Originalita:	80%
Atmosféra:	72%
Grafika:	72%
Zvuk:	90%

Zničené domy, krátery po dělostřeleckých granátech, vraky bojových strojů, mrtvá těla vojáků, oheň, kouř spáleniště. Z nedalekého lesíku vzlétne skupinka bojových vrtulníků, zakrouží nízko nad zemí a vzápětí zmizí za obzorem. Bitva skončila...

Strategická část není ani hezká, ani příliš zábavná ani extrémně poutavá.

Vozidlo pěchoty. Obrněné. Na křižovatce. Ve městě. S vojáky okolo. Už.

Noční vidění dodává hře atmosféru. A barvy.

Vyhlídkové lety jsou náročné na ubýhání před střelami.

Ruský nosič raket v celé své mamutí ošklivosti...

CAMPAIGN

Povídání o hře

CAMPAIGN II je možné psát dvěma způsoby: CAMPAIGN II je hra skoro stejná jako CAMPAIGN. Je tady 152 strojů z 50 let válek a oproti prvnímu dílu přibyla možnost ovládání vojáčků a vrtulníků, hierarchie vojsk 59 států (včetně Československa), noční vidění a laserové zaměřovače. Omlouvám se těm, kteří první díl neznají, ale jinak CAMPAIGN II popisat nešlo. Tak to byl první způsob. CAMPAIGN II je naprosto ojedinělým strategickým simulátorem válečných konfliktů v průběhu posledních 50 let (od Korejské války až po operaci Desert Storm v Kuwaitu). Jedná se o velice vyváženou kombinaci mezi strategickými hrami se vším co k nim patří (ovládání a přesunování jednotek, plánování útoků, strategické pohyby, využívání výhod terénu a samozřejmě plánování bitev), perfektní akční simulací právě těchto bitev a mezi editorem obojího. Následující povídání se proto pokusím rozdělit do tří částí, právě podle těchto oddílů.

STRATEGICKÁ ČÁST

CAMPAIGN II nabízí čtrnáct tréninkových misí a šest válečných konfliktů (Korea, Egypt/Izrael, Yom Kippur, Vietnam, Írán/Irák, Kuwait) podložených skutečnými konflikty. Na mapě území hráč přesunuje svoje jednotky a ničí nepřátele. Není to ale tak jednoduché, jak by se mohlo zdát - posouvání čtverečků a střílení padouchů. Každá jednotka má svoje pevně dostavené místo v armádní hierarchii, o každém stroji i v té nejzapadlejší části nabízí hra informace jako síla pancíře, síla zbraní, ale i počet nábojů. Kromě toho je každá jednotka vybavena daným množstvím paliva a munice, které je třeba zahrnout do kalkulací. Na mapě bojiště se pochopitelně vyskytují vodní plochy, říčky, silnice, močály, lesíčky, vesničky a městečka, ale i minová pole a hlavně nepřátelská vojska. Ta ovšem nejsou viditelná dokud nedojde k bližšímu kontaktu, ale i potom závisí na druhu jednotky - jedna stojící četa tanků bude zřejmě méně viditelná než pohybující se armáda. Strategická část sice není nejlépe propracovaná, neustálé informace o kontaktech jednotek ji trochu zpomalují a kaši umělecký dojem, ale i tak tvoří slušný podklad pro další, mnohem zábavnější část.

AKČNÍ ČÁST

3D zpracování jednotlivých soubojů patří pravděpodobně k tomu nejlepšímu, co lze na poli strategických her vidět. Není bez zajímavosti, že na vektorovém zpracování CAMPAIGN spolupracoval i David Braben, autor hry FRONTIER. CAMPAIGN II nabízí možnost ovládání VŠECH 152 strojů ve hře - od nákladaků přes jeepy, transportéry s vojáky, tanky, obojživelná vozidla až po nosiče raket, protiletadlová děla a vrtulníky. Ovládání je přitom naprosto věrohodné - u tanků jsou ovládány jednotlivé oba pásy, kromě toho lze otáčet dělovou věží, měnit úhel náklonu hlavně, střílet, ale i třeba zapojit a táhnout nepohyblivé stroje. Vrtulníky jsou možná snadným terčem pro pozemní vojska, ale mají výhodu rychlého pohybu a řízených střel na palubě. Krajina, ve které se bitvy odehrávají, se generuje na základě situace na hlavní bojové mapě - i tady jsou tedy silnice, lesíky, vodní plochy, domky a minová pole.

V průběhu bitev lze kdykoli přivolat posily či ustupovat s jednotkami, zvolit souřadnice pro útok dělostřelectva či letecké podpory. Možnost divat se na svět očima kterékoli jednotky (tedy úplně přesně, očima velitele jednotky, ostatní vozy čety se pohybují automaticky podle velitele), snadné ovládání a realistické zpracování činí z 3D akčních meziher neopakovatelný zážitek.

EDITOR

Editor map a jednotek je podle mého názoru jednou z věcí, které hře CAMPAIGN II ubírají na lákavosti. Ne proto, že by byl nedokonalý. Naopak - pomocí tohoto editoru lze měnit naprosto všechno - od map až po jednotlivé vojenské jednotky a jejich zásoby potravin. A to je právě to. Hra je až příliš otevřená - kdykoli v průběhu hry lze bitvu přerušit, spustit editor, prohlédnout si rozestavení nepřátel a případně si naeditovat novou armádu či ubrat nepřátele. Je to škoda, protože tím hra ztrácí tzv. „kouzlo nepoznaného". Neexistuje tady žádný postup, žádné zkušenosti, žádný výcvik elitních jednotek - všechny mise jsou přístupné od začátku a nikje je lze měnit. Tím se CAMPAIGN II mírně přesouvá na pole válečných stavebnic. Ovšem kdo nechce a myslí si, že je poctivý, nemusí editor spouštět, samozřejmě.

Závěrem jen několik postřehů. CAMPAIGN II je rozhodně jednou z lepších strategických her. Její kouzlo spočívá v tom, že nabízí hráči možnost vybrat si styl hry. Kdo se nechce obtěžovat se složitou strategií, se spoustou informací o strojích, hru prostě spustí a bude bojovat jen v akčních sobinách. Kdo se chce věnovat jen strategii, může bitvy nastavit na automatiku, kdy o vítězství rozhoduje síla jednotek a jejich poloha. Kdo chce jen jezdit s tanky, zapne automatického střelce, kdo chce posílat nepřátele do pekel, nastaví automatického řidiče. CAMPAIGN II má i svoje chyby - trochu mi chybí absence letadel a lodí, mrzí mě možnost editování všech bitev, kromě toho jsou tady nepříliš kvalitní zvuky a grafika ve strategické části nepříliš lákavá a v akční - ač přehledná a jasná, je přece jen vektorová a může odradit některé odpůrce simulátorů mezi námi. Na Amíze odradí svojí nechutně malou rychlostí (při nastavení vysokých detailů) asi každého. Otravné jsou neustálé dotazy na manuál při ukládání na disk, kdy hledání údajů v 176 stránkovém dokumentu plném informací o všech strojích časem omrzí. Milovníci válečných her ale budou odměněni jednak sešitem s fotografiemi z nejúžasnějších konfliktů, detailními popisky všech strojů a hlavně zábavnou hrou CAMPAIGN II. Tak to by byl ten druhý způsob. Trochu delší, pravda.

ICE

DRUHÁ STRANA MINCE
Provedení OK, ale oproti prvnímu dílu příliš nuzná strategická část plná zbytečných a zpoinalujících informací. Rozhodně ne tak dobré jako CAMPAIGN.
LUKE

score 70%

Název hry:	CAMPAIGN II
Výrobce:	Empire
Žánr:	Válečná
Styl:	Strategie/simulátor
Počítač:	PC
Obtížnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	65%
Atmosféra:	80%
Grafika:	65%
Zvuk:	50%

recenze

Kultovní věci jsou s velkou oblibou stále omílány a polykány hltavým publikem. Chytají se toho také riskuchtivé firmy, kupují licence na známé filmy, knihy a grafiky. Typickým příkladem kultovní mánie je zrovna nekonečný sci-fi seriál Star Trek, který podobně jako např. Blake's 7 popisuje pouť samotářské kosmické bárky Enterprise po neprobádaných světech. Okolo roku 6000 je galaxie rozdělena na federaci lidí a teritoria znepřátelených Klingonů. Úryvky z palubního deníku se stávají podkladem pro nekonečnou řadu heroických příběhů a svízelných situací. I když všichni pochopitelně víme, že vždy zvítězí pravda zosobněná kapitánem Kirkem, jeho pobočníkem Spockem, doktorem Mc Coyem, radistkou Uhurou, navigátorem Chekovem a vůbec celou posádkou naší vesmírné lodi, jsme vzrušením celi bez sebe a donekonečna obdivujeme Kirkovo genialní vedení.

Předchůdcem JUDGEMENT RITES byl STAR TREK - THE 25TH UNIVERSARY (výročí 25 let od vzniku Star Trekui. Stejně jako v tomto případě se ve dvojce střídá část adventurní s bojovými úseky. Vzhledem ke stížnostem odsuzujícím díl první za nehratelné akční sekvence, naleznete ve druhé části milostivou možnost vesmírné boje zmírnit, či dokonce úplně přeskočit. Boje jsou vylepšené, pokoušejí již přehledněji a jsou hratelnější. Tím ovšem veškeré novoty končí. Lidé, kteří vesmírné simulace nemají rádi, nové věci nenajdou vůbec. Zbytek hry se totiž přesně shoduje s dílem prvním, rozdílné jsou pouze úkoly. V podstatě proti ovládání a vzezření hry nic nemám, oboje je kvalitní a není třeba nic vyčítat. Na druhou stranu je jasné, že se jedná o pouhé prodloužení hvězdného putování o osm misí, takže nic nového pod sluncem (originalita 65%). Nezasvěceným hráčům připadne stereotyp posádky vedený vždy rozhodným kapitánem Kirkem příliš idealizovaný, až naivní. Stejně tak bychom však mohli odsuzovat skupinu Robina Hooda a jiné idealizované hrdiny. Pouť po neprobádaných končinách vesmíru je rozdělena do osmi kapitol, které jsou si až na dvě výjimky (obraz minulosti a závěr) podobné jako vejce vejci. Tato hra je určena hlavně pro Američany a Angličany, pro které se Star Trek stal jakýmsi symbolem heroismu a duševní vyrovnanosti. V našich zemích nevládne Superman, ale Švejk a proto bude odezva hráčů spíše rozpačitá.

Hodně podobného mají Star Treky i s a se Space Questem IV. Z paluby Enterprise se posádka teleportuje na různé planety, do cizích lodí a na kosmické stanice. Ve všech případech je úkolem vyřešit sérii problémů co nejlehčím způsobem, takže Ripley by Kirk výhodil po prvním spolehlivém vetřelci z tymu. I když se autori snažili, aby hra vypadala sofistikovaně, narazil jsem na větší množství nesmyslných problémů jako přesvědčování učitelky, aby sundala ze zdi tabuli a dala ji Kirkovi, prohledávání velkého panelu plného dlaží, jestli jedna specifická obrazovka NÁHODOU nevypíná rušení rádia, apod. Nejvíc mě překvapila zoufalá žena v předposlední misi, která chtěla jakýsi plod pro svého syna. Plod jsem vyrobil a postulně ji ho přinesl. Hrozně mě děkovala, ale namisto, aby se rozběhla za synáčkem, požádala mě, abych mu plod doručil. Jelikož se klucina nacházel o dvě místnosti vpravo, připadlo mi trochu tupé, že se tam nerozběhla, asi to byla macecha. Často narazíte na potíže s malými předměty. Místnosti jsou plné braků, ale jen jeden určitý předmět či přístroj bývá životně důležitý. Dobrou odměnou za snažení je poslední kapitola, ve které vás příslušníci vyšší civilizace přenesou do jiné dimenze na finální test. Musíte odpovídat na zapeklité filosofické otázky, které jsem shledal velmi promyšlenými a zábavnými.

Spolupráce členů posádky je posílena skutečností, že do každé akce povolává kapitán Kirk někoho jiného. Někdy jsou vystiti čtyři, někdy čtyři lidé. Můžete se s nimi vždy bavit a ptát se na jejich názory na věc. Někdy dochází dokonce k nedorozumění, vrchoterm je naška kapitána se členem posádky (už jsem zapomněl, kdo to byl, asi Chekov). Je to zajímavé zpestření souvisité idealizace, když si hrdinové dají mezi sebou přes hubci. Dobrý pocit ze splněné mise kazí závěrečné hodnocení admirála Richardse, které je udáváno v procentech. Někdy se vám stane, že v jedné misi zkyselete velmi dlouho, ale na konec a úspěšně vyřešíte a dostanete pouhých šedesát procent. Proč, to se už nedozvíte. Zvláště v případech, kdy jste ohodnoceni na 97% nemůžete pochopit, na co jste zapomněli. Aby kapitoly nevyzněly příliš odděleně, jsou spojeny společnou snahou o navázání kontaktu s vyšší civilizací Borsiicanů. Ti se snaží klast před lidstvo izastoupené Kirkem a jeho posádkou nevyzpytatelné úkoly a pak čekají, jak se lidé rozhodnou.

Zmatky v ději a v logice jsou úspěšně kompenzovány nádhernou grafikou s obrazy přes celý monitor. Mezi kapitolami jsou malé, ale hezké průvodní sekvence. Intro hry je z neznámých důvodů překvapivě slabé. Zvuky se oproti jedničce polepšily a vynikají detailem. Slyšíte i pád omráčeného člověka na zem, svištění paprsků a hučení různých motorů. Pro příznivce Star Treku je tato hra nutností předseda českého Star Trek klubu si byl svižně koupit poslední kopii, takže jsem musel čekat, až přijde další varka. Jinak se jedná o grůmér, SPACE QUEST V byl o něco lepší.

AUTOR

Cizí civilizaci je zkoušen i plešatý Klingon.

Mise ukončena, Enterprise odlétá od cizí vesmírné lodi.

score	70%
Název hry:	JUDGEMENT RITES
Výrobce:	Interplay
Žánr:	Sci - fi
Styl:	Adventure, akční
Počítač:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	65%
Atmosféra:	70%
Grafika:	80%
Zvuk:	75%

STAR TREK

Kapitáne Kirku, štíty klesají pod kritickou hranici, mám přesunout energii z obytné sekce na přid? Ano Sulu. Uhuro, spojte mě s admirálem Richardsem.

JUDGEMENT RITES

Humánní přístup k věci se trochu vymkl z ruky.

První světová válka, že by hromadná halucinace?

Kirk si hrál se sirkama, my za nic nemůžeme...

OPEN SEASON

POLICE QUEST 4

Není lehké být dektektivem v USA, natož u Sierry

Už jako malý kluk jsem miloval detektivky. Nečetl jsem sci-fi, nečetl jsem westerny, nečetl jsem ani červenou knihovnu. Hltal jsem všechno, co jen trochu zavánělo kriminálem, vraždami, loupežemi, drogami, prostě tím vším, co umí kluky malé i velké roztřást pod peřinou, hrát si na policajty a zloděje a střílet z uměleohmotných zbraní. Pochopitelně mi nejprve učarovaly knihy anglického detektivního žánru, byl jsem v duchu kerculem Poirotem či slečnou Marplovou od Agathy Christie, ale i lordem Petrem od Dorothy Sayersové. Pak ale přišly nové ohromné objevy. Tak zvaná americká tvrdá škola a její hrdinové. Asi to je nošení sov do Athén, ale neškodí snad některé hlavní představitele připomenout. Ať to je brilantní advokát Perry Mason a jeho detektiv Paul Drake, nebo McGainův hrdina B7, revírník Steve Carella či nejobdivovanější Philip Marlove.

Asi teď odhazujete časopis pod školní lavici a prohlašujete mně za cvička, který do časopisu počítačových her strká skrytou reklamu na svou starobylou knihovnu, plnou salátových vydání krimi románů všech druhů, žánrů i jazyků, ale předem varuji: kdo nečetl americké detektivky, nemá prostě šanci tuto nádherou dohrát do vítězného konce. Sierra ve čtvrtém pokračování své policejní série změnila prakticky vše. Už nejste pouličním paničkem, který řeší zločin pomocí nesmyslů, šíleného ježdění autem, střílením a podobnými triky z pravěku computerových her (nešahat na PQ 1, ten byl skvělej - ANDREWI tšahat - ICE). Stal jste se členem policejní vyšetřovačky či pátračky, luštíte zapeklitou dvojnásobnou vraždu. Navíc je to vražda vašeho kolegy a další oběti je mný chlapec z chudého předměstí Los Angeles. Asi si mnozí z vás už uvědomují, co takový zločin pro policii znamená. A mrtvol vesele přibývá...

Zabit policistu a malé dítě, to je horší než zahodit před deseti lety rudou knížku komunistického funkcionáře. Je to sice úplně děsný příměr, ale nic lepšího mne nenapadlo. Pochopitelně nemůžete, jak to v dobré anglické detektivce bývá, sednout do křesla, zapálit dýmku, zahrát na housle a prohlásit, že vrah je zahradník, protože tři dny neprršelo a vaše kaktusy nekvetou. To by udělal Sherlock Holmes, nikoliv však americký detektiv.

Budete muset absolvovat prakticky vše, s čím přijde policajt té velké země za oceánem do styku. Pokazíte si vztahy s televizní reportérkou a to je v Americe ztráta mocného média, budete muset vyplnit spoustu formulářů úbyrokracie vládne všude na světě), také vás čeká opakovaný trénink střelby z pistole beretty. Dokonce si zaplatíte za vystřílenou munici, ale to je zase příznak klasický pro kapitalismus.

Ne pouze jednou, ale mnohokrát musíte navštívit pitevnu a bavit se s ohledavačem mrtvol (či v naší terminologii soudním lékařem). Procházet se budou dosti nepříjemné zprávy o „svých" mrtvolách, protože i těch bude pochopitelně přibývat.

Dále se budete muset zodpovídat svému šéfovi a starostovi, čelit i rozhořčenému veřejnému mínění, zase něco, co u nás ještě neřunguje. Plně je nutno respektovat základní práva každého občana Spojených států. Je nevinen, dokud mu zločin nedokážete (ši incubit probatio, qui dicit non qui negat - ICE), svou zbraň budete moci použít, až když budete napadeni, nikoliv tehdy, kdy vám by to přišlo nejlepší a nejschůdnější řešení.

Doufám, že jsem vám už nyní hru pořádně otrávil, už slyším ty vzdechy a ohlasy, že se mi to mluví, když jsem si početl snad ve všech právnicko-detektivních knihách, které jsem objevil doma, v USA, u dědečka na půdě a u babičky ve sklepě. Ale nezoufejte. Jako všechno v životě i poslední Sierra z policejního světa v Los Angeles má spoustu plusů, pro které se hru vyplatí koupit, naládovat na disk a sehrát. První plus je perfektní, i když digitalizovaná, grafika. Druhé plus je vlastní story, která je zajímavá od začátku až do konce a pro ty, kteří už dohráli minulé PQ-čka, či Blue Force jistě nebude nefešitelným problémem. Třetím plusem je jednoduchost ovládání myší, nabídka dialogů, takže nemusíte pracně vytukávat písmenka své školní angličtiny na obrazovku.

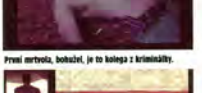
Čtvrtým, byť malým plusem je několik meziher s tréninkem střelby na terč. Dalším plusem je to, že si při hraní Police Questu budete muset dost namáhat všechny závity mozkové.

A posledním plusem, z mého hlediska největším, je to, že do dalšího čísla Score vám nachystám kompletní návod, pokud by snad někteří z vás hru rozlousknout nedokázali. Za tuto hru musím Sierru jen pochválit. Není to jen proto, že Sierra je mou počítačovou láskou číslo jedna, ale i proto, že poslední pokračování policejní série není jen odvarem, či prostým navazováním na dílí minulý. Je to prostě něco úplně jiného. Perfektní grafika, výborná animace, dokonale barevné zpracování, velmi dobrá doprovodná hudba, která poněkud morbidní prostředí dobře dopiňuje.

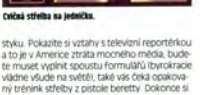
Nápad, či náplň vlastního děje nejsou jistě úplně originální. Detektivky tu byly, jsou i budou, ale pokud je znám z počítačové obrazovky, je tahle evidentně nejlepší. A navíc: nemusíte stále odemykat a zamykat auto, jezdit jako na nějakém simulátoru, ale jen pohodině myší kliknete na mapu, abyste dorazil na místo, kam se potřebujete, či chcete dostat. Ideální. CPT VLADA

Váš služební odznak, za nim Los Angeles v noci.

První mrtvola, bohužel, je to kolega z kriminálky.


Druhá mrtvola je ještě hrozněji - malý chlapec.

Cvičná střelba na jedničku.


I tobě je místo, kde musíte hledat zločince.

score	81%
Název hry:	POLICE QUEST 4 OPEN SEASON
Výrobce:	SIERRA-ON.LINE
Žánr:	Pravdivé příběhy
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	85%
Atmosféra:	80%
Grafika:	85%
Zvuk:	80%

RECENZE

Ještě před půl rokem byl trh realistických simulátorů moderních stíhaček zoufale omezený. Suverénní jedničkou byl (a stále je) FALCON 3.0 firmy Spectrum Holobyte, za nim následovala série F-19, F-117 a F-15 od Microprose, a daleko na chvostu skomíraly různé A-10, Su-25 a další. V současné době se však situace rychle mění - Spectrum Holobyte posílila svoje pozice doplňky pro FALCON IMIG 29, F/A-18 Hornet), Microprose se chystá zaútočit s F-14 FLEET DEFENDER; objevila se i pozoruhodná novinka TFX. První z této „nové vlny" však byl produkt britské firmy Digital integration - TORNADO. TORNADO je, jak již název napovídá, simulátorem letounu Panava Tornado, konkrétně verzí Gr.4 IDS (interdictor/Strike - útočná) a F 3 ADV (Air Defence Variant - stíhací) z Wzbroje Velké Británie, Německa, Itálie a Saudské Arábie. Zatímco útočná verze je patrně nejlepším strojem své třídy na světě, stíhací patří spíše do průměru, a její zařazení do simulátoru je poněkud diskutabilní - vzhledem k nízké obratnosti je dogfight s MiGem 29 nebo Su 27 předem prohranou záležitostí a raketové souboje na vzdálenosti desítek kilometrů zřejmě nadchnou pouze ty největší nadšence. Nudu při vzdušných soubojích však TORNADO bohatě vynahrazuje při protizemních akcích. Zatím žádný simulátor pro domácí počítače nenabízí tak propracované a realistické útoky na pozemní cíle jako TORNADO. Posuďte sami - například klasické tisícilbevní bomby jsou k dispozici ve třech variantách - General Purpose (GPB, normální železná bomba), Retarded (RET, brzděná pro útoky z malých výšek) a Laser Guided (LGB, laserem navádění). Pro každou variantu je možno zvolit několik z následujících režimů „doručení" - Manual - na HUDu se zobrazuje pumový zaměřovač známý z jiných simulátorů, bombu uvolní pilot manuálně v okamžiku, kdy se zaměřovač dotkne cíle; Laydown - poloautomatický režim, bomba je uvolněna automaticky v okamžiku, kdy se zaměřovač dotkne předem zvoleného cíle; Laser Guided - puma se navádí pomocí laserového paprsku, zaměřovaného z místa operátora zbrani. Loft - stručně řečeno, jde o bombardovací ze stoupavého letu. Bomba pokračuje po balistické křivce vzhůru a posléze doloží na cíl, doba jejího letu může dosáhnout až třiceti vteřin, nejvyšší bod dráhy až devět tisíc stop, vzdálenost od bodu uvolnění bomby do místa dopadu až šest mil. Z dalších typů zbraní je k dispozici kontejnerová puma BL 755, protiradarová raketa ALARM (schopná pracovat v nepřímém režimu, kdy je z velké vzdálenosti odpálena nad cílovou oblast, kde vystoupá do výšky a otevře padák. Jestliže se pozdělý někde pod ní zapne nepřátelský radar, odhodí padák a volným pádem padá na cíl), kontejner JP.233, z kterého se při útoku vystřelí asi pět set kusů protiletištní submunice, a konečně dva ix stíhací verze pouze jedení kanóny ráže 27mm. Nabídka protiletecké výzbroje obsahuje pouze infračervenou raketu AIM9L a u stíhací verze i raketu Active SkyFlash (obdoba amerického AMRAAMU). Z výše uvedeného je patrné jedno slabé místo Tornada - nabízené zbraně jsou sice účinné, efektní a kvalitně zpracované, ale jejich nabídka je poměrně malá. Nevím sice, co všechno je možné navěsit na skutečné Tornado, ale postrádám například protizemní rakety (jiné než protiradarové), nebo ia to je zatím nedostatek všech simulátorů jaderné, případně chemické zbraně. Ostatní systémy letadla jsou namodelovány také velmi dobře. Namátkou jmenuji autopilota (prvni simulovaný autopilot hodný toho jména) nebo navigační systémy. Grafické zpracování simulátoru je jedním slovem výborné. Opět se potvrzuje moje stará teorie, že k bitmapové grafice se uchýlují pouze zoufalci, a že pořádně navržené vektorové modely (jako například v Tornadu) jsou řádově lepší. Jednou výhradou je možno mít k poněkud odlesným výbuchům - letadlo zničené ve vzduchu prostě zmizí, na jeho místě vznikne oblak kouře, zničené pozemní cíle jsou reprezentovány jedním nebo dvěma typy kráterů.

Ve skutečné válce nemá žádná bojová mise naději na úspěch bez pečlivého plánování. Totéž platí o simulovaném Tornadu, a pro usnadnění plánování je v programu obsažen nejdokonalejší plánovač misí, jaký jsem kdy v některém simulátoru viděl. Pracuje téměř jako všechny nesimulátorové části programu v rozlišení 640x480, a naplánovat je v něm možné skutečně všechno : počínaje jednotlivou misí zahrnující pouze jedno letadlo, po misi skoštou, s několika letadly a několika cíli. Pro každý waypoint (uhm, jak by se to řeklo česky? Otočný bod?) každého letounu lze specifikovat výšku letu, rychlost, případně přesný čas kdy má letoun daného waypointu dosáhnout. To je životně důležité při útocích na silně bráněné cíle, kdy každý letoun má svoji přesně určenou úlohu a celý útok musí proběhnout v co nejkratším čase - samozřejmě, aniž by se dva utočící stroje srazily nebo aby byl jeden poškozen výbuchem bomb druhého. Plánovač je dále schopen zobrazit profil letu, včetně toho v kterých oblastech je možná nepřátelská aktivita, vypočítává spotřebu paliva a navrhuje nejvhodnější výzbroj.

Samozřejmě, každý program má své mouchy. V případě Tornada mi vadí, kromě výše uvedených, hlavně ty následující: není k dispozici žádný mission recorder - u složitějších misí by přišel velmi vhod. Krajina je neskutečně plochá a anonymní. Konečně je tady letadlo schopné kopírovani terénu, a jako napotvoru musí největší kopec široko daleko mít ani ne půl kilometru. Anonymita krajiny je ztádkou spíše psychologickou, ale přiznejme si to, kdo z nás nezažil příjemné vzrušení když dostal v F117 za úkol bombardovat „Bridge in Prague"? A poslední výtka - je možné propojit dvě Tornada pomocí sériového kabelu, ale - pouze za účelem stíhacího soubojé. Nejde, tak jako v F-15 II, zařadit, aby jeden hráč hrál na místě pilota a druhý na místě operátora zbrani - což by se v Tornadu, kde ve vyjátých fázích útoku je práce dost pro čtyři lidi, velmi hodilo.

Shrnutí - Tornado je výjimečný simulátor, co se útoků na pozemní cíle týče zatím nepřekonaný. Doufejme že Digital integration bude pokračovat v započaté cestě a co nejdřív nám nabídne další, ještě lepší produkt (což takhle virtuálnk nebo nějaký tank ?).

BOB

Útok na letiště pomocí kontejneru JP.233.

TORNÁDO

Evropský simulátor"

Útok kanóny na vlak.

Obrazovka operátora zbrani při útoky laserem řízenou pumou.

Plánovač misí

DRUHÁ STRANA MINCE

Souhlasím s nevhodnosti bitmapových simulátorů, ale při vzpomínce na TFX mi u Tornada i přes jeho technickou dokonalost trochu chybí faktor „Je na co se dívat"

ICE

score	80%
Název hry:	TORNADO
Výrobce:	Digital Integration
Žánr:	Válečná
Styl:	Simulátor
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	70%
Grafika:	85%
Zvuk:	70%

Romantické putování po duze, šlápneš vedle a...

Virgin & Westwood znovu na scéně. Po úspěšné Duně II a Lands of Lore přichází na řadu nová Kyrandie. SCORE přináší zprávy o tom, jak vypadá pokračování této pohádkové ságy.

Začnu tím, že mi případně, že Westwoodu dochází nové nápady. Každá jeho hra je programátorským skvostem, vyniká báječnou hudbou a grafikou. Počínaje LANDS OF LORE mi ale některé věci začaly připadat nápadně podobné. Jednalo se hlavně o grafický design a o zvuky. U Kyrandie II bylo nebezpečí opakování zaběhnutých vlastností ještě zvýšeno možností kopírovat díl první. Na první pohled se mnohé změnilo. Různě je ovládání hry, hlavní hrdinkou je žena a řešení hádanek je podstatně jednodušší. Druhý díl Kyrandie mi připadá svým způsobem dětinský a příliš jednoduchý, což nemíním odsuzovat. Faktem však zůstává, že jsem očekával serióznější přístup.

Téma hry nezůstává pouze u pohádky, postupem hry se přibližují reálnějšímu světu, aby za chvíli skloužilo do prostředí Jurského parku. Potom již pohádka ustupuje problémům vysokohorské turistiky a nakonec, převlečena do vojenských masáků, přichází naše hrdinka do jakési parodie na sci-fi filmy. I když se nebráním novotám a parodiálnímu zmatku, byl jsem touto směsicí žánrů trochu veveden z míry. Zamyslím-li se nad dějem od začátku do konce, řeki bych, že první polovina, pevně situovaná v pohádkové zemi, byla poměrně přehledná a dokázala udržet pozornost. Druhou část hry jakoby vymýšlel někdo jiný, jaksi ve spěchu. Kyrandia II mi trochu připomíná KING'S QUEST IV - THE PERLS OF RÓSELLA, jehož hlavní hrdinkou byla také dívka a obdobným způsobem pomáhala lidem na pohádkovém ostrově. I když Trampoty Roselly mohou počítat léta od svého uvedení na trh, pobavila mě tato hra určitě více, nežli druhá Kyrandia. Byla mnohem složitější a logičtější.

KYRANDIA II zaručuje přímočarý postup, kdy je vám neustále jasné, jak se musíte zachovat, abyste postoupili dále. Občas dostává na frak logika v případech, kdy musíte položit hamburger před bránu, aby se nachytaly stráže nebo když musíte třikrát prozkoumat příkrývku co které vám hra poprvé napíše, že na ní není nic mimořádného, abyste získali kus provazu na chycení ryby.

Hra světla a stínu, pro Westwood tolik příznačná, se zde rozjídí naplno a dává vyniknout prostorovým obrazům, nad jejichž sugestivností zůstává rozum stát. Některé lokace jsou nádherné i přesto, že jimi pouze procházíte, občas jsem se zastavil, abych si je lépe prohlédl. Méně skutečné působí pitoreskní postavičky, na které ve hře narazíte. Většinou jsou to přihlouplí obyvatelé vesniček, kterým se mystika či dokonce jiskra tajemna vyhýbá velkým obloukem. Interakce se blíží nule, většinou někoho okrádáte, sidíte nebo jinak podvádíte. V jednom případě vyhnali autoři podlost hrdinky do extrému - vašim úkolem je zmást maličké škvrně před horskou chatou a sebrat mu lízátko. Plačící drobeček se schová k mamince. Podívejte se, nejsem žádný moc velký lidumil, ale vzhledem k tomu, že je tato hra určena hlavně pro děti, mi tyto „zábavné" vložky nepřipadají příliš inteligentní. Kromě příběhu v jedné části hry vážně zakolísá i grafické zpracování, což bych od Westwoodu nečekal. Jedná se o podzemní jeskyně s dinosaury, které se ani dodělkávali narychlo, protože graficky do hry nezapadají a působí až komicky nevyvážené.

Co se zvuku týče, připadl mi úplně stejný jako v LANDS OF LORE, podobné samply i melodie. Máte sice možnost připojit zvukové zařízení General Midi, které hudbu podstatně vylepší, avšak nepředpokládám, že by jím mnoho českých pařanů disponovalo, všude je rozležlý Soundblaster, ať už 16bit nebo starší verze. Celkově na mě hudba neudělala žádný dojem, něco prostě zvučelo a hrálo, kdyby to byla dechovka, alespoň bych se rozčílil, takhle vůbec nic.

Přes některé sporné body nechybí hře nové nápady: budete chodit po duze, složité kouzlit, topit rybáře, využívat možnosti satelitního disku, jezdit na dinosaurovi a vyrábět sýr. Sami vidíte, že k pohádce má tento výčet hodně daleko. Otázkou zůstává, co vlastně Kyrandia II je, jestli komedie, která nerozesměje, parodie, která se k ničemu nevztahuje nebo sci-fi, které se snaží zabíhat i do Fantasy. Další otázka se nabízí sama, pro koho je tahle adventura určena a komu ji tedy doporučit? Trochu jsem se nad tím zamyslel, vyzkoušel jsem KYRANDII II na několika kamarádech a odpověď je takováto: hráči posedlí adventurami se více nebo méně pobaví, ostatní pařani by však mohli být hluboce zklamáni, ke konci až znechuceni.

Vzato zcela objektivně, HAND OF FATE je dobře ovladatelná, graficky excelující s několika vážnými nedostatky a s pochybným, mnohdy hloupým příběhem. Prvnímu dílu se zdaleka nevyrovná, prozatímnímu králí fantasy adventur KING'S QUESTu VI nešlape ani na paty. Jinými slovy: lepší průměr.

ANDREW

HAND of fate

LEGENDS OF KYRANDIA II

score 68%

Název hry:	HAND OF FATE
Výrobce:	Virgin Games
Žánr:	Fantasy
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	65%
Grafika:	85%
Zvuk:	65%

Žena-Rambo studuje složitá kola osudu.

Hrdiččin zval ku lásce hlas, kde vettího zavánění hnij.

Baví se vězni lovem ryb nebo mají něco za lubem?

RECENZE

Dodrží Minótaur svůj slib a vrátí se z pekla zpět na Zem? Pokud nepokoříte druhé Daedalovo bludiště, tak určitě ano.

LABYRINTH OF TIME

Od tohoto Score vás budeme pravidelně informovat o CD titulech. Asi už víte, že CD-ckový trh je ve svých počátcích. Programáři se teprve uči využívat velké kapacity disků a proto vycházely jen předělané verze existujících her nebo digitalizované hlouposti typu MAD DOG WILLIAMS a DRACULA UNLEASHED. Teprve nedávno se na obzvěly tři tituly ukazující, co CD-cka opravdu dovedou. Mluvím o REBEL ASSAULTu od Lucas Arts, LABRYN VI od Sierry a o Labyrintu Času od Electronic Arts, který je pro mnie zatím nejlepším titulem na CD vůbec. V této recenzi vám ho trochu přiblížím. LABYRINTH OF TIME je adventura elvirovského typu (na tento pojem jsem zapomněl v lexikonu. Omlouvám se a dodávám, že „elvirovský typ" je kombinace graficky propracovaného dungeonu s adventure hrou - ICEI s minimem textu a dialogů. Jako poctivý občan USA jste vytrženi z klimáni v prázdném vagónu ošuntělého metra podivným chlapíkem s fešckými rysy. Evidentně mu strašlí na věži, protože tvrdí, že je projektantem antického Minótaurova bludiště. Jako každý paranoik hlásá své apokalypsické poselství. Mluví o tom, že král Minótaur se vrací z pekla, aby se pomstil lidem za neprávosti na něm spáchané. Tvrdí, že pro svého pána dokončuje druhé bludiště, které se stane centrem chaosu a dábelskosti, bude-li dokončeno. Blábolení a jednotvárný šum vlaku vás uspí a zvaní se ztratí v řece zapomění. Probudí vás až nezvykle ticho. Asi konečná. Vystoupíte z vagónu a ocitnete se v hotelu z třicátých let. Pak chvíli chodíte po obloze, narazíte na zrcadlové bludiště a nakonec se objevíte v krypté s krétskými freskami. Vypadá to na průšvih. Autoři se nijak nesnaží blíže vysvětlit situaci. Zanechají hráče v bludišti, kde se prolíná mnoho časových rovin od vzdálené minulosti až po budoucnost. Všechno je skvostné, ale mrtvé. Africkými zigguraty (nemám právo přepisovat autorizované recenze, ale do závorky si mohu napsat co chci). Takže připomínám VŠEM, že zikKuraty jsou stupňovité chrámy a paláce výskytující se VÝHRADNĚ v Asii. Klasickým příkladem takového Zikkuratu je resp. byla Babylónská věž v Babylóně, Mezopotámie. To jen tak na okraj - ICEI hříbtovem kovbojů, barem z 60. let i opuštěnou kosmickou stanicí bloudíte sami, nikde ani živáčka. Občas naleznete zaprášené noviny z různých historických epoch, jindy si čtete v polo-

Detaily předmětů jsou fanaticky vypiplané.

Nereálné bludiště mi dalo pěkně zabrat.

prázdné databázce nezmámého počítače. LABYRINTH OF TIME není žádný horror, nikdo na vás neutočí, místnosti se nehemží mrtvolami. Hrůzná je pouze opuštěnost míst vyvanjích z toku času a poskládaných do šíleného bludiště. V centru této matoucí stavby visí ve vzduchu Minótaurův palác. Můžete se na něj dívat z okien vlaku všichno oblacích, z moderní haly končící shlukem obřích diamantů nebo z tmavého hotelu. Ať jdete, kam chcete, vždy se vám pohled na chrám v nečeka-

Konečné Minótaurova hrobka, co asi skrývá?

Mnohem reálnější elvirovské keříkové bludiště.

ných momentech vrací s okázalou drzostí. Přechody mezi časovými rovinami jsou málo postřehnutelné, ať architektonicky vyvážené. Ze středověkých portálů projdete do keříkového bludiště a z něj do rozestavěného domu, aniž byste si přechodů nějak všimli. Bludiště je záměrně přpravěno tak, aby se dalo vyřešit. Všechno se sebou souvisí. Předměty nalezené v dolech z 18. století pomohou v budoucnosti a naopak. Zcela zodpovědně slibuji dnes přede všemi... - ICEI prohlašuji, že co se grafiky týče nemá Labyrint Času žádné obdoby. Ve vysokém rozlišení SVGA jsou vám předváděny nádherné stylové obrazy

Věštění budoucnosti bývá často pravdivé.

prostředci. Ve srovnání s grafikou Labyrintu (viz obrázky) se může Sierra stydět a Lucas Arts bědovat. Nebyli to ani Virgini s narychlo spláckaným 7th Guestem, ani žádná jiná velká firma, kdo dokázal, že CD-čka mohou uvést hry nové generace. Jsou to jen a pouze Electronic Arts, kteří nic neušpěchali a dali dohromady převratnou adventuru nové generace. Grafika je nejen skvělá, ale také velmi originální a pracná. Bez jakéhokoliv digitalizování autorů detailně vykreslili každou stěnu, předmět i pozadí. Grafici zkusili i surrealistické obrazy a nevídané sci-fi prostředí. Stylové vypadají mykénské a indiánské fresky, celá hra žije autentičností a detailem. Druhým zážitkem je hudba. V průběhu hry uslyšíte sedm dlouhých skladeb filmového charakteru, z nichž některé jsou melodicky skvělé, některé spíše podbarvují atmosféru. Vesměs vyvolávají pocit napětí a ohajícího nebezpečí. Ještě nikdy jsem neviděl, aby se kvůli jedině hře někdo pářal se skladbami tohoto formátu, muselo se jednat o velké nadšence. Zvuky se nedají kategorizovat jinak než jako reálné, jsou tak skutečné, že dokonce různé druhy dveří vrzou jinak. Hru nemusíte instalovat, dokonce není třeba ani volit parametry zvukové a grafické karty. Všechno se detekuje automaticky, stačí jen vložit CD a jedem.

Bohužel i takto okázalý program má své stinné stránky. Je velmi náročný na hardware, hlavně potřebuje alespoň 2-speed CD drive a hodně paměti. Ať jsem se snažil, jak jsem chtěl, neustále se mi hra kousala při složitějších zvucích. V zoufalství jsem dokonce volal do anglického centra Electronic Arts, kde mi poradili, že mám odpojit Soundblaster (hudbu totiž nelze normálně vypnouti). Opravdu jsem tak učinil, abych mohl projít problémovými místy. Jinak nemám co vytknout. LABYRINTH OF TIME je super.

ANDREW

score	86%
Název hry:	LABYRINTH OF TIME
Výrobce:	Electronic Arts
Žánr:	Fantasy
Styl:	Adventure
Počítač:	PC, CD ROM
Obtížnost:	střední
Hodnocení:	
Originalita:	80%
Atmosféra:	85%
Grafika:	95%
Zvuk:	90%

Potiže na dohled...

Z toho se snad dostanu...

Ale dá to práci !

Novinka od Lucas Arts - CD-ROMkové Star Wars - pro fanoušky skalnější než Cliffhanger.

Princezna a R2D2 - co si asi šeptají?

Takhle máte bojovat!

REBEL ASSAULT

Historii Filmové trilogie Star Wars jistě není třeba nijak zvlášť rozebírat. Skvělý obchodní úspěch George Lucase, působivá demonstrace triků jeho firmy ILM, celosvětová sláva pro Stevena Spielberga... a mnohem víc. Po americkém způsobu i knihy podle filmu, samostatná literární pokračování, nekonečná řada komiksů, umělohmotných pandulášků a pomalovaných triček. A hlavně velký mýtus více než jedné generace fandů sci-fi a fantastických příběhů vůbec. Je až s podivem, že po založení softwarové firmy LucasFilm Games (nyní Lucas Artsi se její tým vrhnul na všechno možné (nejprve pro osmibity, především pro Atari 800 a C64), jenom ne na „Lucasovské" příběhy, které po herním zpracování přímo volaly. K tomu došlo až po velkém zlomu v historii firmy, vyvinutí adventure-systému SCUMM, kdy první (a velice úspěšné) adventury MANIAC MANSION a ZAK MCKRACKEN následoval INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE. Nové hry byly velice úspěšné - měly pěknou grafiku, příjemné ovládání, dobrý příběh a přesně ten typ humoru, který slavil velký úspěch na filmovém plátně. Na trh přicházejí nové tituly a Lucasova softwarová firma získává pověst špičky ve svém oboru. Přichází rok 1993 a X-WING . Firma Lucas Arts si asi uvědomila, kde jí utíkají peníze - z čeho to asi těží popularitu stále vylepšovaný WING COMMANDER fy Origin? X-WING je nesrovnatelně lepší - mnohem poutavější a hratelnější než veškerá konkurence. A hlavně - jsou to PRAVÉ hvězdné války. Firma znovu objevila zlatou žílu - a rozhodla se pustit žílou všem hvězdně válečným fandům.
Nová hra na osvědčený námět, REBEL ASSAULT, je čistě CD-ROM projektem. Bohužel, autoři velkou kapacitu cédéčka nevyužili k dosažení vyšší kvality programu, ale pouze k většímu množství scén v kvalitě poněkud diskutabilní. Mám-li být upřímný - REBEL ASSAULT je vlastně obyčejná střílečka. Velmi rozsáhlá, se spoustou muziky a filmových mezisceén - ale jenom střílečka. A to ještě nijak zvlášť složitá. Celá hra se skládá z toho, že coby pilot bojových strojů vzbouřenců někudy prolétáváte a něco ničíte. Nahoru, dolů, doprava, doleva a střelba. A někdy ani to ne. V celé hře narazíte tuším na tři typy pohledů - seshora, zezadu a z kabiny. Létáte v různých krajinách ívždy renderovanýchí a ničíte různé typy protivníků. Některé mise jsou otřesné slabomyslné, jiné opravdu zajímavé a pěkně zpracované - např. ostřelování imperiálního křižníku, útok na chodící tanky Impéria, útok na Death Star... Celkově je to ale zoufale málo. Sice vám k tomu neustále hraje filmová hudba Johna Williamse a každou chvíli uvidíte nějakou digitalizaci z filmu - ale hudba je mizerně nasamplovaná, filmové scény nekvalitně nasnímané... Jediné, co tu opravdu stojí za pochvalu, jsou občasné renderované šoty proletávajících formací X-Wingů a jiných wingů, na kterých si animátoři dali opravdu záležet.
Tak nevím, co si o tom mám myslet. Kdybych alespoň nevěděl, jak báječné věci se dají z takového CD-ROMu vytáhnout... Firma Lucas Arts si jistě za celou řadu svých tradičně kvalitních her zaslouží obdiv, tohle je však poněkud levné, trapné, je to oddělkový břed. Pokud jste normální člověk a na klíčích nosíte králíčí tlapku nebo figurku Barta Simpsona, radši se Rebelovi vyhněte. Na druhou stranu, houpe-li se vám na klíčích Darth Vader nebo R2D2 a ve vaší sbírce oděděk chybí REBEL ASSAULT, pak vězte, že Luke Skywalker by se za vás styděl!

TAD/LLG

Kaňon - příprava na koridor...

Koridor - příprava na smrt.

score	50%
Název hry:	REBEL ASSAULT
Výrobce:	LUCAS ARTS
Žánr:	Sci - fi
Styl:	Střílečka
Počítač:	PC, CD ROM
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	40%
Atmosféra:	80%
Grafika:	70%
Zvuk:	60%

RECENZE

Conquered kingdoms

Chlapci z firmy s podezřele samochvalným názvem Quantum Quality Productions (QQP) to asi myslili dobře. Bohužel, jejich výtvor bude dobrý jen jako odstraňující prášek pro ty, kteří si dovolí v roce 1995 koupit na design a uživatelské rozhraní... Avšak nepředstěhjme.

Stručně řečeno, CONQUERED KINGDOOMS je strategická hra, odehrává se ve středověku a je lehce říznutá fantasy. Je řešena systémem střídavých tahů hráče/počítače (případně dvou hráčů), během kterých se staráte jednak o zděšťování ekonomické, především však o záležitosti vojenské. K dispozici máte celou řadu vojenských jednotek, které se vyznačují velmi detailními charakteristikami (pohyblivost, různé způsoby útoku, bonusy na obránu/útok i v závislosti na jednotkách protivníka a na místě boje atd.). Navíc bovíte té které jednotky se přirozeně odrazí na valích zásobáren, zlata, uhlí a dřeva, takže tyto suroviny je třeba neustále doplňovat.
Široké možnosti volby armád jsou, upřímně řečeno, jediným, v čem hra vyniká. Charakteristiky a množství vojenských jednotek tuto část hry po teoretické rovině staví na úroveň WARLORDS 2. Za zmínku stojí např. kouzelník (wizard), se kterým můžete skutečně kouzlit. Kouzla jsou sice jen tří (fireball, bystrozrakost a teleportace), ale je to zařízeno tak, že kouzelníka stojí nějakou tu manu, můžete je použít kdy chcete... a vůbec, je to docela roztomilé. Co se bojového systému týče, je tato hra poměrně kvalitní a určitě ať bráte klasickému AD&D více než cokoliv jiného strategického, co jsem měl tu čest vidět.
Tak - a teď si povíme, v čem hra nevyniká. Nevyniká především v grafice - odpovídá dobám tak deset let tomu nazad, jak volbou barev, tak použitím systémového fontu se řadí mezi shareware nejhoršího druhu a nikdo a nic to nezmění. Dalším neštěstím je uživatelské rozhraní, které autoři sice vychvalují na obalu hry i v manuálu, podle mě je ale příšerné. Marná sláva, tyto odstavce hlavně ten druhý jsou tak zásadní. Je hru nevyhnutně řadí mezi šity (pro naše účely stoprocentně vyhovující avšak zcela nepřeložitelné slovo - red.). Doporučuji pouze skalním strategům - a modernovému národu - hru je totiž možné hrát prostřednictvím E-mailu. Neměli jsem čas to vyzkoušet, ale snad by to mohlo být zajímavé... TAD

Cyberpunks

Jak už to tak chodí, existují hry dobré, hry průměrné a hry špatné. Poslední jmenovaná skupina bývá obvykle nejpotlačenější a zahrnuje nepřeberné množství zrůdností a paskvilů, které byste si stydělí do počítače jen nahrát. Hra CYBERPUNKS má buď obrovské štěstí či smůlu, že patří právě do ní a nijak se nevymyká zaběhlému standardu. Známá firma Core se pravděpodobně chtěla pokusit odpovědět na velký úspěch ALIEN BREEDu a tak vypustila na svět své nezdárné dítko. Co se podobnosti s ALIEN BREEDEM týče jde ze žánrově stránky v podstatě o identický program. To se však neděí ríci o grafických, animačních, či nudebních kvalitách programu, který jakoby vypadl z oka nějaké hře, užívané pro výuku dětí předškolního věku. Všechno je to takové hezky barevné a velké, abychom tomu správně porozuměli. Jak již bylo řečeno, je tu znát jistá podobnost s programem ALIEN BREED. To znamená, že chodíte po nějaké podivné základně střílíte ze všeho co se nýbe i nehýbe a sbíráte všechno co leží, stojí, letá, skáče a vůbec. Uf. Problém je ovšem v tom, že nejste sami, tedy jeden, nebo maximálně 2 v týmu. Jste totiž 3. Tudíž jste 3 a ne 2, nebo 1. Smysl takového množství postav mi však jaksi uniká, protože ve hře nenajdou plného uplatnění. Snad jen to, že mohou nést víc předmětů než by unesl jeden, ale kdo ví. Vraťme se však k vlastní hře. Dle obrazu ALIEN BREEDu byl i v CYBERPUNKS vytvořen jakýsi lokální podtáčový systém, umožňující nákup zbraní, speciální výbavy, životně potřebných produktů apod., jehož smysl je ve hře také dosti zavádějící. O hudbě a zvucích je asi zcela zbytečné mluvit, protože to co se z monitoru ozývá už nelze nazvat ani kakofonií a autor musel být ještě šílenec. Hra se dá dohrát během jednoho večera a jistě vás překvapí, že se v ní vlastně nic neděje. Čím dál se dostáváte, zjišťujete, že je to čím dál tím víc stejné. Co tedy říci na závěr? Jedná se o program velmi zvláštní, neřkuli velmi, velmi velmi zvláštní (jistě víte jak to myslím), ale lidé jsou různí a tak se možná najde někdo, kdo si CYBERPUNKS s chuti zahraje. Vy? Ne? TV

Global Effect

Jste ekologicky založeni? Nesouhlasíte s předními světovými politiky? Chcete změnit svět? Chcete umrznout? Zahrajte si GLOBAL EFFECT! GLOBAL EFFECT je dosti výstižný název pro strategicky simulátor jakési imaginární planety, v mnoha ohledech podobné naší Zemi. Úroveň technologie, technického a jiného pokroku na této planetě je stejný jako u nás, na Zemi a tak vám nebudou dělat potíže principy a nástroje budoucích světů. Po případné instalaci a nastartování hry shlédnete krátké intro, softwarovou ochranu a nastávíte si typ hry. Můžete hrát sami, proti počítači nebo přes null-modem (sériové propojení s vaším přítelem. Rozhodněte-li se hrát sami (proti sobě), nabídne vám hra několik prostředí. Základní se jmenuje Greenfield, jde o celkem vyváženou krajinu. Dále jsou k dispozici specifické světy, např. přesycené fosilními palivy, překsenné, zemětřesující se, nebo se můžete pokusit zachránit svět po nukleárním konfliktu, či zlikvidovat zlého průmyslového oponenta. Po rozhlásení témito volbami se propracujete k vlastní hře.
Vykoukne na vás Core. Co to? No přece Government Console, hlavní (a jediný) řídící panel celé hry. Převážnou část obrazovky tvoří mapa. Pohled shora je velice podobný např. SimCity, t.j. čtverečkovo-pravoúhlé promítání. V levé části obrazovky jsou ukazatele květnosti ekosystému, otrávená/ochlazovaná a hlavně stavu vaší energie. Ta je v této hře nejdůležitějším prvkem, neboť vše co provedete stojí kus energie, včetně posouvání mapy. V pravé části obrazovky je blok knoflíků pro posun mapy, ovládání militaristických jednotek, kontrolu znečištění planety, konstrukci a destrukci baráčků, elektráren, farem, čistíců trusu, atd. Vaším úkolem je vybudovat ekologicky čistý svět. Pro tyto účely máte k dispozici řadu prostředků. I netradičních, jako například klonální hlavice, raketová síla nebo vojenskou flotilu. Hra přes null-modem s vaším nepřítelem je velice zajímavá, vět-šinou se ekologické problémy dostanou jaksi do pozadí za militantní choutky obou rivalů. Celá hra má ovšem jeden háček, nebo spíše hák. Programátorům a betatesterům od Millenia jaksi unikla drobná skulina v programu, která se v 80% případech postará o to, abyste krutě a pro vás bezdůvodně umrzli. Tato DROBNÁ chybička tvoří hru sice dosti netradiční, ale téměř nehratelnou. Škoda, mohla to být jedna z nejlepších simulací světa a ne Global Deffect. MADMAX

Comanche Mission Disk 2

Program COMANCHE MAXIMUM OVERKILL se v době svého uvedení na trh setkal s nevídaným úspěchem. V roce 1992 to byla skutečná bomba. Po několika měsících firma Nova Logic odhalila světu COMANCHE MISSION DISK 1. Místo zelených háků se objevily zasněžené plané, přistávací plochy, hangáry a spousta nových misí. Tenkrát jsme nevěřili, že bychom se mohli v této hře setkat s něčím dokonalejším, ale přesto se tak stalo. COMMANCHE MISSION DISK 2 se na trhu objevil asi po půlroční odmlce. Šlemstvý započalo. Pohled na krajinu získal zcela jiný ráz. Ve vodě se odrážejí předměty nad hladinou, nové stroje, jako lodě a nové vrtulníky a vznášedla působí dokonale. Grafika působí s těmito doplňkovými detaily naprosto realisticky. Bohužel, je tu jedna nevýhoda, hra je nepatrně pomalejší, avšak grafické efekty to však mnohonásobně vyvažují. Zvuky i hudba se neliší od prvního Mission Disku, zato nové úkoly, které jsou, oproti předcházejícímu dílu, logičtější a realističtější a také obtížnější, vás změní v nepříčetně vraždící stroje.
Celkově tento produkt není nijak originální, ale pro některé agresivnější nebo slabomyslné hráče to jistě bude na několik týdnů dobrá zábava. Je zajímavé, kolik energie firma NOVA LOGIC věnovala do zdokonalování projektu COMMANCHE MAXIMUM OVERKILL, že to ovšeděčná strategie rozšiřování úspěšných her IWING COMMANDER? X-WING O nové mise, které základní myšlience hry příliš nepřidají, ale obcas ušlní novými technickými detaily. Škoda je to proto, že NOVA LOGIC asi věnovala zdokonalování COMMANCHE příliš času, a její další výtvor - WOLF PACK je náčtem tak příšerným, že by možná stálo za to vykázat se na COMMANCHE a dát si více práce s hrou novou. Co vy na to, NOVA LOGIC? TAN

score 40%

Název hry:	CONCUERED KINGDOOMS
Výrobce:	QQP
Žánr:	Fantasy
Styl:	Strategie
Počítač:	PC
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	40%
Grafika:	10%
Zvuk:	30%

score 30%

Název hry:	CYBERPUNKS
Výrobce:	Core
Žánr:	Sci - fi
Styl:	Střílečka
Počítač:	Amiga
Obtížnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	30%
Atmosféra:	40%
Grafika:	55%
Zvuk:	25%

score 50%

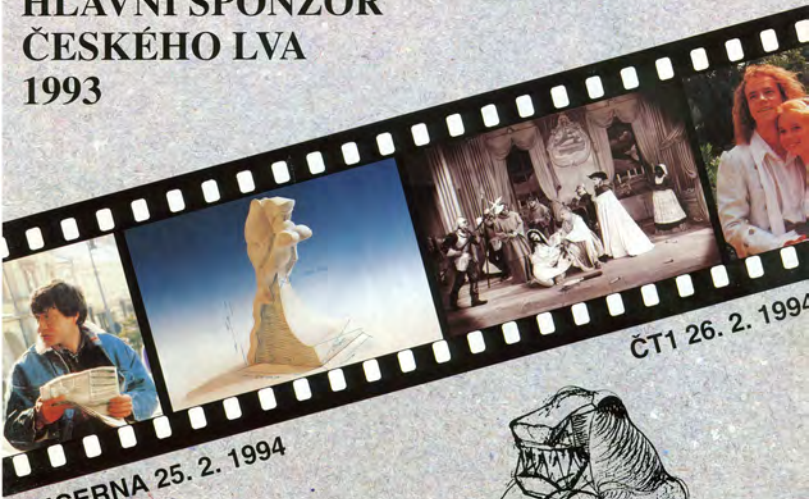
Název hry:	GLOBAL EFFECT
Výrobce:	Millenium
Žánr:	Sci - fi
Styl:	Strategie
Počítač:	Amiga
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	60%
Grafika:	70%
Zvuk:	20%

score 75%

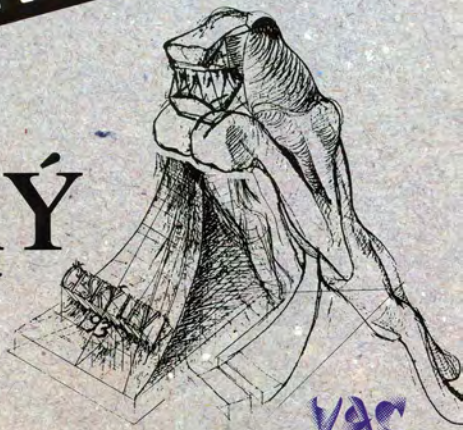
Název hry:	COMANCHE MISSION DISK 2
Výrobce:	Nova Logic
Žánr:	Válečná
Styl:	Simulátor
Počítač:	PC
Obtížnost:	střední
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	70%
Grafika:	85%
Zvuk:	65%

PENEZNÍ ÚSTAV MODERNÍHO PODNIKATELE
EAGB
EKOAGROBANKA A.S.
ÚSTÍ NAD LABEM • DVOŘÁKOVA 2 TEL. 047/213 111 • FAX 047/237 87

HLAVNÍ SPONZOR ČESKÉHO LVA 1993



ČESKÝ LEV 1993



VAC
VACHLER ART COMPANY

LASER GAME

Ticho. Hustá náhle přestala. Slyším jen tiché syčení unikajícího plynu. Náhle se kousek před mojí pozicí ozvou kroky. Tiché, skoro nesly ně. Připravím laserovou pistoli k palbě a zamířím do tmy přede mnou. Náhle zavrčí bubny, leknu se a vzápětí si oddychnu. Nikde nikdo. Vtom se z dýmu mezi ocelovými řetězy přede mnou vyjíždí postava v dlouhém temném plášti, rozhlíží se a postupuje opatrně podél stěny. Na zádech jí svítí klikyje červený kruh. Nepřítel! Zamířím svůj paprskomet a stisknu spoušť. Postava okamžitě po zasáhnutí výstřelu uskočí za stěnu a vzduch prořízne několik dalších paprsků. Já svůj cíl nezasáhl, zato nepřítele čekající na moje prozrazení ano. Sakra, pravděpodobně přímý zásah. Další body dolů a zablokování zbraně na pět sekund. Budu si muset najít výhodnější pozici... Ale jistě, to už tady bylo tolikrát. Klasická akční střílečka, možná trochu vylepšená pseudointeligenci počítačem řízených protihráčů. Hráč joystickem či myší ovládá zaměřovač a posílá jednoho nepřítele za druhým do pekla. Nic originálního a neobvyklého. Co jiného bylo čekat v časopise počítačových her...pomysli si možná některý čtenář po přečtení prvního odstavce.

Ale pozor. Pravda je malinko jinde. Trošku. Ehm, vlastně úplně jinde. LASER GAME totiž není tak docela přesně počítačová hra. Je pravda, že systém a pravidla hry udržuje počítač, resp. počítače, ale LASER GAME není hrou počítačovou. Cože? Nějaké sériové propojení více počítačů? Počítačová simulace? Ne, ne, ne. Nebudte nedočkaví. Jestli to tedy chcete slyšet, tak LASER GAME není počítačová hra. Je to realita. Slyšíte - REALITA. To vy, vy OSOBNĚ můžete být tím hrdinou krabičké příhody na začátku. Vy se zbraní ve vaší ruce mířící na skutečného člověka, třeba vašeho kamaráda. Živého!

Cože? Ano, ano, ano. LASER GAME je bojová společenská hra (jestli to tak lze nazvat) pro více hráčů (až 22) najednou. Tedy živých hráčů, ne kreslených. Hráčů či bojovníků - jak kdo chce, kteří na sebe navlékneou tenzorové vesty, uchopí do ruky mohutné laserové pistole a vyrazí se na 15 minut do budoucnosti. Do budoucnosti v rozsáhlém bludišti plném stěn, zrcadel, řetězů, sítí, sloch, plošinek, zábradlí, barikád - do jiného, technického světa. Tomuto světu dominuje dým, kterým pronikají rudé paprsky laserů, atmosférická a dramatická hudba a především fantastická zábava. Zábava pro ty méně mirumilovné, samozřejmě.

Nejdůležitější na tom je, že pro LASER GAME nepotřebujete vůbec nic - ani hromady času, ani sportovní oblečení, ani speciální trénink (na rozdíl od podobné hry PAINTBALL, která se však odehrává v otevřené krajině). Stačí přijít, obléci si vestu, uchopit zbraň a jít na to. Díky počítačové analýze hry máte také možnost celkového vyhodnocení po skončení hry - na přehledném zápisu se dozvíte, kolikrát vystřelíte, kolikrát zasáhnete, koho a jak zasáhnete, v jakém pořadí se umístíte. Pro počítačové hráče, kteří jsou odkojeni střílením a válkami není nic lepšího, než si takovou opravdivou bojovou akci budoucnosti vyzkoušet na vlastní kůži.

Nerad bych ale vzbudil dojem, že tím hrdinou ze začátku jsem já. Phe. Já neměli popnyé ani čas se rozhlédnout po okolí a už bylo po mě. Pochopil jsem, co Angličané označují pojmem „sitting duck". Živý terč, pro ty neangličtíni. Myslím, že při mojí první návštěvě hermy LASER GAME jsem dodlil jednoho z nejnižších skóre všech dob. Ale počkejte, já se to jednou naučím! V každém případě je LASER GAME něco, co tady ještě nikdy nebylo a na co jsme mu, skalní paťani, tak dlouho čekali. Je to něco úplně jiného a není zase tak špatné občas vstát od počítače a probětnout se po futuristických chodbách a bludištích v další hře. Opakuji HRE. Ostré náboje do laserových zbraní prý zatím nevedou. Snad napřesrok...

Předznějící článek není výplodem paranoidního mozku, dohmaného neustálým braním her k schizofrenickým představám, ale skutečným zážitkem, který se může přihodit i vám v hermě LASER GAME, která je sice v době, kdy toto SCORE vychází v Praze jen jedna, ale do konce roku 1994 se plánuje otevření většího množství heren tohoto typu na různých místech České republiky. Pokud někoho idea LASER GAME zaujme natolik, že zatouží po návštěvě této herny, má tuto možnost hned teď lépe ale po dočtení tohoto článku!. První herna LASER GAME je v této době na místě bývalého kina Arbes na Arbesově náměstí v Praze 5 - Smíchově (podestále blízko „Tanku"!) a je obvykle otevřena od 12 do 23 hodin. Pokud by vás nápad LASER GAME zaujal a máte problémy s časem kdo nemáli, stačí si vstup rezervovat na tel. číslo: 02/53 55 08.

Rádi bychom vás také upozornili na několik významných detailů.

1. Kromě obyčejného střílení máte v LASER GAME možnost členství v LASER GAME klubu, z čehož plyne levnější vstup, účast v lize střelců a světová proslulost protože...

2...výsledky ligy budeme pravděpodobně uveřejňovat i ve SCORE a navíc...

3...chystáme i další spolupráci časopisu SCORE s hernou LASER GAME, jejímž prvním výsledkem je...

4...kupón na 25% slevu, který snadno najdete a odstříhnete (ohipadně odtrhnete či odkousnete) z této stránky.

Pokud vás tohle všechno nepřesvědčilo o tom, že „je dobrý nápad se tam alespoň podívat", je nám líto. Ale je nám líto vás, protože jako čtenáři herního časopisu byste si jednu z nejrealističtějších her opravdu neměli nechat ujít.

ICE

LASER GAME
sleva 25%
PLATNOST: DO 15.4.1994
KUPÓN 1

Máte-li chuť trochu si zastřílet a pobavit se, proč nevyužijete naší nabídky 25% slevy a neorostříliíte pár svých přátel hned teď.
Ale pozor, sleva platí jen v následujících časech:
PONDĚLÍ - ČTVRTEK: 20-23 hod.
ÚTERÝ - ČTVRTEK: 12-14 hod.
NEDĚLE: 20-23 hod.

Šachová partie po goblinovsku, mat znamená šalát princeznu.

Level 4, krycí jméno „Obří mezi liliputy".

Teď, když je ďábel vzhůru, co s ním uděláme?

Goblins

Na lodi

Použij minci na hák a zahákni ho na očko. Rozvaž tkaničku a vezmi golfovou hůl, kterou bouchni do zeleného ptáka. Projdi dveřmi. Z truhly vezmi pepř a gumový zvon. Použij zvon na Chumpa. Postav se k háku. Přepni se na Chumpa a zatáhni za závaží. Blountem rychle vezmi deštník. S oběma projdi dveřmi a postav se s Blountem na ruku vpravo, zatímco Chump skáče na plošince. Vystřeli Blounta nahoru. Blount vezme zub a skočí do koše vlevo. Dej deštník do otvoru v kůl a odřízni provaz zubem.

U Idolu

Seber deštník a použij ho na díru vlevo. Podívej se do otvoru. Odpálikuj golfovou hůl Hercula a Cromelona. Vezmi drobečky. Pomocí pružinky přeskoč za Banzaia a vezmi ruku. Posyp ho drobečky a zatímco se dříve ho odpálikuj. Vezmi štít a použij ho na věšev vlevo. Podej Kendovi ruku. Jakmile ji drží, odpálikuj ho. Seber ruku a dojdi za Zembla. Zezadu ho posyp pepřem a vezmi hůl. Přepni na Chumpa a jdi s ním zlobit Djanga. Jakmile Djang vypláznę jazyk, Blount mu ho vytáhne. Použij hůlku na schůdky a vylez s Blountem nahoru.
S Chumpem jdi pozlobit Punkyho. Zatímco se zlobí, Blountem na něj shoď kámen.

Jeskyně

Zapal sirku a použij je na zónu vpravo nahoře. Vezmi naběračku, ulom konec kosy a uřízni s ním šaškovu stříkačku. Seber ji a použij naběračku na nápis „amoniak was here". Plnou naběračku použij na láhev piráta. Postav láhev na podstavec uprostřed zóny. Sirkami zapal pirátovu nohu. Koncem kosy otevři kulaté okénko vpravo. Šaškovou stříkačkou unas pirátovi nohu. Vezmi žlutý plamínek a vhoď ho do koule u smrtky. Stiskni Q ve slově amoniak a vezmi zrcátko. Seber šaškovi brýle a použij je na lebku. Koncem kosy otevři další okénko vlevo a otevři vršek lebky. Vezmi z ní modrý plamínek a brýle. Vlož modrý plamínek do koule. Vezmi špunt z objevivší se kostry. Vlož do něj zrcátko a koncem kosy otevři prostřední okénko. Použij špunt na láhev a vezmi ji. Vyměň žlutý plamínek v kouli za červený. Objevivší se lebce nasaď šaškovy brýle. Vyndej modrý plamínek z koule a použij konec kosy na upíra vpravo. Vhoď žlutý plamínek zpět do koule.

Obři

Vezmi velký i malý kámen. Použij velký kámen na tmy vlevo dole. Postav se na pružinku od pastičky a s Chumpem se pokus vzít stehno. S Blountem si promluv s králem, s princeznou a s rytířem Braycrem. Vezmi houbu u hořícího domečku a namoč ji v jezírku. Mokrou houbou unas domeček a seber vidličku, kterou máš napichnout stehno z pastičky. ... Vlez do praskliny ve sloupu vpravo a vezmi cukr. Postav Chumpa na konec lice a vymrští ho cukrem. Vezmi cukr a olížuh Chumpa na papriku. Zatímco Chump kýchá, nastav papírce stehno. Vrať se do země vlevo. Minci ucpi ucho lebky a na nos použij vidličku. Lek od rybáře nakapej do jezírka a hoď stehno na vidličku, dostaneš draka. Vyndej penízek z ucha a vrať se do hospody. Postav Chumpa na ruku hosta vpravo a s Blountem mu dej cukr. Vezmi provázek a použij zvon na plošinku pod myší Vezmi si cukr do zásoby! Použij provázek na zvon, vylez k myši a dej jí penízek. Se získaným klíčkem odemkni dvířka dole a pusť do nich draka. Vyndej klíček z dvířek a vrať ho myši, dostaneš zpět minci. Promluv si s kapitánem, dej mu lístek a vezmi si dopis. Promluv si s divkou Kori a dej jí kámen z cizí zóny. Podívej se do magické koule na konci jejího meče.

Složitá obrazovka, spolupráce s Doyou je klíčová věc.

Levá ruka nachystala klíč s mýdlem, pravá se postará o větrák.

Magická koule

Vezmi hůlku ležící u nohou smrtky, použij ji na klobouček a na křemen za její hlavou. Seber klobouček, křemen a střelný prach ze sudu nahoře vlevo. Použij křemen na pařez vpravo a naber mizu do kloboučku. Křemen hoď na inkovu Řetnu. Tukni na hromadu tyček, nasyp střelný prach do tyčky v otvoru. Natrhej chlupy pidlav. Použij chlup na tyčku se střelným prachem. Křemen použij na kamennou hlavu vedle tyčky a dynamit hoď na kámen dole u pařezu. Obdobnými dynamity odstřel ještě dvě cihly vyčnívající z kamenné věže. Vytvoř další dynamit, ale před použitím ho ještě polij mizou z kloboučku. Na tři pokusy (doporučuji se vždy přilepit k rucce) s ním odstřel dveře a stěnu vedle dveří. Vlož další tyčku do otvoru a použij na ni křemen. Vzniklou pištálu dej Inkovi a s Doyim skoč na supa. Zakouzli s ním na výhonek bambusu a na lebku na zdi. S Wynnonou seber vyrostlý bambus, vlož ho do otvoru a normálním postupem z něj vyrob dynamit, kterým odstřel zbývající pravou část věže. Natrhej vlasy z lebky na zdi a pomocí nich a mízy vyrob poslední dynamit na poslední část věže. Potom si promluv s Fourbalusem.

Městečko

Použij deštník na díru ve střeše, promluv si s babou, dá ti ohřívač. Zatáhni za páku a promluv si s divkou, použij ohřívač na vejce. Jdi do kořenář-stvi,dej kořenáři penízek a dopis od kapitána Vezmi vejce boa-boa a klíček. Klíčkem odemkni lampu vlevo na stěně. Popadni a hoď skříň. Vezmi špagetu a pusť ptáka z hrnce. Ve vesnici zazvoň na zvonek vlevo (2x) a vlez do laboratoře. Na ohřívač polož vejce boa-boa, pohni páčkou a mrkev s vodou vylij do vařiče vlevo a vlož tam špagetu. Zapalovačem zapal plamínek. Vařenou špagetu dej do elixírmixu. Kousek skořičky vhoď do drtičky, rozemel ji páčkou a nasyp ji do elixírmixu. Jdi do kořenářství, vlez na roh poličky vlevo od dveří a skoč na převrženou skříň, kde vezmi mýdlo. Skákej na divanu, dokud nevyleze pérko. Tím skočí nahoru na poličku, použij kladívko na trofej a vezmi roh. Ten v laboratoři polož na umu vlevo dole, zapal zapalovačem a hoď do elixírmixu. Výsledkem v mističce polij vyřihnutého hada, který vyrostě. Je to elixír na růst. Tím také venku polij obě kytky v květinačích. Hadem vylez na kytku vlevo a seber zamilovaný dopis. Blountem si stoupni na kouli vpravo, hadem přehoď páku, potom s ním vylez po rostině na střechu a postav most přes díru. Vezmi podpatek. Ze střechy slezeš konírnem. Hadem opět vylez na kytku vlevo. Hůlka upusti květinu, kterou musíš Blountem rychle sebrat, než spadne do kanálu. Teď použij růst na ptáče v hnízdě, jdi do kořenářství a hadem stiskni tlačítko vlevo dole. Použij kladívko na skříň vlevo a vezmi vábničku. Použij kladívko na past. Vezmi kost. Jdi do laboratoře rozdrtit kost a uvařit podpatek. Vydestiluj kvítek Floriany. Z těchto tří komponentů námixuj elixír rychlosti, který venku vypij a pomocí hada přelez ke zvonu. Použij na něj vábničku a běž zatukat na ptáka v hnízdě. Potom běž dolů, ke kanálu a chvíli pirko neě se ztratí. Dvakrát se podívej do zrcadla, získáš elixír lásky. Jdi do laboratoře. Pej pirko na umu a zapal plamínek. Popel z pirka dej do elixírmixu. Nalij vodu do prázdné mísky nahoře a vlož do ní mýdlo. Jdi zpět do kořenářství a bouchni kořenáře kladívkem do hlavy. Seber minci a v laboratoři ji použij na šroub od větráku. Vezmi klíč vpravo dole, namoč ho do mýdlové vody a použij ho na větrák. Memorum dej do destilátu a zapal pod ním oheň. Destilát nalij do elixírmixu a zapni ho. Předtím však musíš ještě vylít předešlí elixír z misky do jedné ze čtyř lahviček vpravo nahoře.

ANDREW

Pokračování příště

score 80%

Název hry:	GOBLINS 3
Výrobce:	Cocktel Vision
Žánr:	Fantasy
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	80%
Grafika:	85%
Zvuk:	90%

NÁVODY

Sierra si zase pohrává se sexem, erotikou a nesmrtelným panáčkem v umělohmotném obleku

Shabee se oči kosmetickou a skrývá pikantní tajemství, do kterého Larryho pálí při šampaňském a šumota vín „zasvětí".

Charlotte se válí celý den v bahně a chce baterie pro svého „malého přítele".

Leisure suit Larry 6

(kompletní řešení)

Gammie má „malý" problém, který trápí mnoho žen, kolem pasa stále přibývá.

Cavaricci „Cav" Visarnet je trenérkou ve fitcentru. Miluje saunu, krátká trička, ale žádné může včetně Larryho.

Larry toho prostě nemůže nechat. Neustále hledá a touží po velké lásce a jeho duchovní otec Al Lowe mu v tom vehementně pomáhá. Cílem šestého pokračování série s Larrym je opět nalezení té nejlepší, největší a nejkrásnější lásky. K tomu vám má pomoci náš kompletní návod.

Larry zase jednou vyhrál podívnou televizní soutěž, za odměnu jede do luxusního hotelu La Costa Lottá. Tam natrefí na nejrůznější krasavice a potenciální cíle jeho kalých i nekalých úmyslů. Cíl je jediný: nalézt tu nejlepší. Na cestě musí Larry překonat spoustu překážek. Rada první zní: s každou či každým se bav co nejvíce, protože jinak ti zůstane utajena spousta informací, které tě dovedou ke zdárnému konci hry.

PRVNÍ KROKY

V hotelové hale, kde hra začíná, se nejprve pobav s Gammie. Jednak ti dá klíč od pokoje, jednak ti sdělí, že je úplně neštastná, protože nefunguje hotelová odtučňovací aparatura, zvaná Anti-cellulitis machine (to se do češtiny snad ani nedá přeložit). Ještě než vlezeme po schodech do prvního patra, kde je náš pokoj, prohlédáme skříňku na klíče, která je vlevo od recepčního pultu, v ní najdeme další hotelový klíč. V pokoji si přečteme hotelový telefonní seznam a zavoláme na všechna servisní čísla. Venku na chodbě bude časem vozík pokojské. Z toho sebereme toaletní papír, ručník, mýdlo, krém na ruce a hadřík na zubní protézy (pozor, můžete se do něj dívat zleva a zprava - ANDREW). Zpátky do pokoje a do koupelny. Tam pustíme vodu, když zjistíme, že teče hnědá, zavoláme hotelovou údržbu, číslo 76. Jakmile instalatér odejde, uzpeme záchodovou mísu papírem a zavoláme znova. Když instalatér přijde (předtím je nutno patro na chvíli opustit a vrátit se), sebereme mu klíč a pilník. Pak se jdeme podívat k bazénu, kde z plovoucího baru sebereme sluneční brýle. Tohle byl ten úplný začátek, teď se pokusím popsat podrobně, co ženské chtějí. Problémy se pochopitelně dají řešit souběžně, pro přehlednost jsem se rozhodl popsat „řešení" jednotlivých krasavic.

GAMMIE

Gammie má problémy s cellulitidou (to je slušné vyjádření tlouštěk) a proto potřebuje, aby Larry opravil odtučňovací stroj. Nejdříve musíme pomocí francouzského klíče uvolnit matky na řídícím zdroji a otevřít jej. Vyndáme zaprášený filtr a v kuchyni jej umyjeme pod vodovodem. Při tom si Larry vezme z odpadkového koše vazelinu. Zpátky ke stroji, kde je nutno vazelinou natřít hlavní rameno, znovu nasadit filtr, přiložit kryt a zašroubovat jej. To ale ještě není konec patálií se strojem. Ještě je děrává vakuová hadice. Larry dojde do fittness centra a tam si vezme řemen ze posilování zad. Stroj je vlevo od dveří, pokud na něm někdo cvičí, stačí vyjít ven a zase se vrátit. Hadici opravíme pomocí řemenu a stroj na odtučňování odzkoušíme. Teď ještě rychle sdělit Gammie, že její problém je vyřešen. Gammie chce pochopitelně ihned stroj vyzkoušet, nezapomeňte ji napřed přikurtovat. Pak chce pomeranč, který si vezmeme v restauraci. Dále chce studený obklad. Ten vyrobíme tak, že namočený ručník dáme v kuchyni do ledničky, po chvíli jej vyndáme a přiložíme dívce na čelo. Minerálku, kterou si také Gammie poručí, najdeme na podnosu ve východním křídle hotelu. Jakmile získá Gammie svoji původní krásu, zmizí navždy. Larry jde proto ze zoufalství na pláž, kde vyhrabe starou lampu, potře ji zbytky „celulitis", tím získá „lampu znalostí". V baru sebere zápalku, rozškrtne ji o svůj zip a tak lampu zapálí.

ROSE

Rose je fanatičkou na květiny, takže řešit její starosti je hračkou. Kytky se vezmou jednoduše na stole v hotelovém pokoji a dají Rose, za to dostane Larry orchidej.

BURGUNDY a CAV

Burgundy je víc než špatná zpěvačka v Blue Baru (pokud zrovna nezpívá, když do baru vejdeme, stačí na chvilku vyjít ven a vrátit se zpátky). Aby se s ní mohl Larry vybavovat, musí jakoby náhodou přerušit kabel k mikrofonu kliknout na něj rukou, pak si popovídají bez problému. Pivo se dá sehnat v silně chráněném táboře vpravo od hotelu. Ke vstupu ale potřebujeme legitimaci zaměstnance. Tu lze získat od Cav, učitelky aerobiku. Larry jednoduše vejde do tělocvičny a klikne na volnou žíněnku. Když cvičení skončí, dá se konečně s Cav promluvit, po rozhovoru klikneme na plastikovou kartu (badge) a bavíme se o ní tak dlouho, až ji Cav vydá. Během rozhovoru se Larry dozví, že Cav nemá nic proti stejnému pohlaví a že by se docela ráda sešla s Larrym a jeho přítelkyní v sauně. S kartou nyní dojdete ke dveřím do lágru pro personál a pomocí magnetické pásky je otevřete. Ze stanu si pak vezměte balení šesti piv a vraťte se zpátky k Burgundy. Ta nemá problém

Thunderbird se vlastně jmenuje Christina van Dyke. Vznešené jméno, špatné mravy: bez pout a dítek s ní nic není.

score 44%

Název hry:	LEISURE SUIT LARRY 6
Výrobce:	SIERRA-ON-LINE
Žánr:	Pravdivé příběhy
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	45%
Atmosféra:	55%
Grafika:	45%
Zvuk:	50%

Rose je dívka prostá, chce „jen" květiny.

Merrily Weltz má sladké piny ze slunečka, miluje skoky z věže v noci. Lze jí potkat jen u plovoucího baru.

Shamara je nejkomplikovanější. Dokáže mužik v polyesterovém saku najít odpovědi na její otázky?

Burgundy dokáže enormně dobře pít a špatně zpívat. Pokud zrovna nezpívá v baru, chlastá pivo.

pivo vyžahnout prakticky na ex, takže musíte pro lahve ještě jednou, pak půjde také do sauny. Burgundy se má sejít s Larrym v sauně, ale pozor, tam se nedá jít v oblečku z umělé hmoty (zkuste to, ale napřed sejvujte). Larry si proto vyzvedne ručník od mládence Garyho před saunou, nebo použije ten, který vzal z vozíku pokojské. V šatně otevřeme poslední skříňku vpravo dole, klikneme ručníkem na Larryho oblečení a tím se i převlékneme. V sauně se pobavíme s oběma dívkami, které vás po chvíli opustí a na lavičce nechají náhrdelník. Po osvěžující sprše a převleku zpět do obleku se může Larry opět vydat na cestu za svou vytouženou láskou.

SHABIE

Shabie je žákyní kosmetického salónu ve sklepě. Chce dostat za každou cenu večerní šaty. Šaty najdete v převlékací kabince za jevištěm v baru. Nejprve je nutno klinkout na oponu, pak lze za ní vejít a šaty sebrat (ale až bude zpěvačka na cestě do sauny, dřív ne - ANDREW). Larry předá šaty Shabiee a domluví si rande na pláži. Protože si věří, objedná si ještě napřed telefonicky na čísle 75 kondom, který dorazí druhý den ráno. Na pláži je potřeba se držet následujícího schématu: dotknout se, promluvit, dotknout se, promluvit...když přijde ten pravý okamžik kliknout kondomem na Shabii a prožijete malé převkapení. Po tomto „milostném aktu" Larry z pláže odejde, pak se vrátí a sebere šampaňské.

CHARLOTTE

Charlotte leží v bahenní koupeli. Její přání je zvláštní, ale jednoduché. Potřebuje baterie do svého „malého přítele", jinými slovy do robertka. Baterie lze získat snadno. Svezeme se elektrickým vozíkem s Al Lowem až na východní konec chodby, tam vystoupíme. Al Lowe hledá sirku, kterou mu dáte (sirky jsou v baru vlevo na pultě). On zmizí a my otevřeme pomocí šroubováku kryt a odstraníme kabel napětí. Až se vrátí, bude chtít závadu opravit, požádá o pomoc a nechá nás podržet baterku. Z ní vyndáme baterie a baterku Alovi vrátíte. Charlotte je bateriemi nadšena a pozve Larryho do elektrošokového centra na schůzku. Problémem je, jak se do centra, které je elektronicky uzavřeno, dostat. V kosmetické škole sebereme elektrický kabel, odstraníme izolaci na konci a spojíme kabel se zásuvkou a se zámkem. Teď se dveře otevřou a Larry zažije několik „elektrizujících" momentů se Charlottou. Jeho zlatý přívěsek se při tom promění v malou zlatou sošku. Pak se Larry probudí ve svém hotelovém pokoji, vrátí se do elektrocentra a sebere tam perlu.

MERRILY

Merrily plave v bazénu u plovoucího baru. Chce od Larryho náhradní klíč od skokanské věže. Klikneme rukou dvakrát na pouzdro s brýlemi a z hadříku na brýle a hadříku na zuby se stanou plavky. Aby se dostal k baru, potřebuje Larry nafukovací zvíře, které leží vypuštěné vpravo od věže. Dojde si do kuchyně, kde kachnu naplní vzduchem z levé přední pneumatiky podivného kuchyňského auta. Zpět u bazénu klikneme plavkami na Larryho. Omž se převlékne do plavek. Osvěžující koupel přijde určitě vhod (stačí rukou kliknout na vodu) a pak zvířetem kliknout na Larryho, aby se mohl usadit u baru. Tam nabídne Merrily drink a zatuše ocasem zvířete o vodu, aby přivolal servírku. Jako identifikační kartu použijeme klíč od pokoje. Při rozhovoru s dívkou se dozvíme, že chce klíč od věže. Vylezeme z vody a pohovoříme si s plavčíkem, který půjčí svůj klíč od věže. Pak odemknout, vyléznout na věž a klíč otisknout do mýdla, které jste vzali ze servisního vozíku. Plínkem klikneme na klíč, který jsme sebrali z koše v hale. Teď máme náhradní klíč, který předáme Merrily. S ní vylezeme na věž, kde se Larry před Merrily po krátkém „odukávání" svlékne a po malém uměleckém skoku se probudí ráno ve svém pokoji.

THUNDERBIRD

Tuhle krásavici najdete v posilovně. Larry se s ní dá do řeči a dozví se, že dívka je svazovací fetišistka a že touží po poutech. Pouta najdeme venku v hlídací chatce, za pasem hlídače. Dojdeme k bahnovému bazénku, posuneme kytky na schůdcích a pomocí francouzského klíče přesuneme zorné oko kamery směrem k dámské převlékací kabině. Teď se vrátíme k hlídači a pohodlně mu pouta seberem. Pouta donese Larry Thunedbirdě, která se přesune do svého pokoje vlevo od recepce. Po zaklepání pak Larry bude dělat divce chvíli pejska, ale za odměnu dostane psí obojek na krk s diamantem. Diamant vyndáme tak, že na obojek klikneme rukou.

SHAMARA

Shamara je kočka nejvyšší třídy. Najdeme ji v apartmá, kam se dostaneme tak, že klikneme na červené tlačítko nákladního výtahu v kuchyni. Krasavice chce doslova všechno: chlazené šampaňské, perlu, náhrdelník, slova moudrosti, lampu vědění, orchidej, diamant a zlatou sošku. Šampaňské dáme vychladit do strojе na led vedle Larryho apartmá a všechny ostatní věci Shamaře sebeneme. A to je konec, který už vychutnejte sami.

CPT.VLADA

Shadow of the Comet

Podle povídky H.P.Lovecrafta Call of the Cthulhu. Jmenuji se John T. Parker. Příběh, který vám budu vyprávět je pravdivý, ačkoliv některým věcem jsem do vše smrtí nevěřil. Psal se rok 1910 a já již rok pracoval jako redaktor jednoho amerického plátku. Jednoho dne se mi do rukou dostal materiál vědce a astronoma jménem Boleskin. Věci které, v něm popisoval mě natolik zaujaly, že jsem se rozhodl v jeho výzkumech pokračovat. Zejména popis průletu Halleyovy komety nad městem Illismouth, mě naděhl natolik, že jsem si tři dny před datům přeletem komety zabalil věci a odjel do Illismouthu v Nové Anglii.

DEN 1

Hned na molu se mi dostalo vřelého uvítání od starosty Arlingtona a Dr. Cobbleia, u kterého jsem se ubytoval. Pokoj vypadal skromně, ale co jsem mohl chtít. Na stole ležel telegram z kterého jsem se dozvěděl, že fotografické desky, které jsem si objednal byly vypredány. Příliš mi to nevadilo. Peněz jsem měl dost a obchod se snad v tomto zapomenutém koutě Nové Anglie najde. Naštěstí jsem však mnohem zajímavější věc, Boleskinův deník. Boleskin v něm popisoval den, kdy vyčetl kometu. Najal si jako průvodce mladého chlapce a ten ho dovedl ke kříži v lese odkud se zdálý hvězdy blízší. Jakoby tvořily bránu do nějaké jiné dimenze. Chlapcovi bylo v té době 12 let a to tedy znamená, že by mu dnes mělo být 88rokú. Třeba ještě žije napadlo mě. Zamyšleně jsem zaklapl deník a vydal se hledat matriku.

Nalezl jsem ji poměrně snadno, kde jinde než na radnici. Popovídal jsem si s místním kronikářem Tobiasem Juggem a prohlédl záznamy. Naštěstí zde byly v roce 1822 pouze tři porody. Jména novorozenců znělá Greenwood, Coldstone a Curtis. Podělkoval jsem Juggovi a ten mě ujistil, že mi bude v mém pátrání nápomocen. Greenwooda jsem najel snadno. Bohužel byl hluchý, němý a slepý, ale jeho přítelkyně paní Piccottová mi poradila, kde hledat ostatní. Cestou ke Coldstoneovi jsem se ještě zastavil v obchodě pro fotografické desky. Coldstona jsem doma nezastihl. Ztáslo se mi však, že jsem v jednom z oken zahlédl čisi stín. Curtis Hambleton doma byl, ačkoliv rybářma se dá jen stěží nazvat domovem. Byl to právě on, kdo tenkrát Boleskina doprovazel. Mě však odmítl pomoci. Velice rozrušeně vyprávěl, co tenkrát zažil, až mě polil studený lepkavý pot. Odebral jsem k Juggovi a doufal, že mi pomůže.

V úřadě nebyl a tak jsem si po důkladné prohlídce matriky přivlastnil kupu. Na náměstí jsem uviděl skupinu cikánů které vyhazovali místní policajt z města. Chtěl jsem se ich zastat, ale seržant Baggs byl neustupný. Odebral jsem se k Juggovi domů, ten mi však příliš nepomohl. Za to na pažbě pušky v jeho předsíni jsem pomocí lupy objevil podivuhodný nápis. Bohužel, nebyl úplný. Odebral jsem se domů a zamyšleně se prohrabovval ve svých věcech, když tu jsem náhle v truhle našel místní mapu a jakousi hvězdnou konstelaci. Vypadalo to, jako by bylo pod ní něco napsáno. V prádelníku jsem naštěstí objevil baviku. Tu jsem napustil špinttusem a u stolu jsem obrázek opatrně setřel. K mému překvapení zde byl napsán konec věty, kterou jsem nalezl u Jugga. Věta zněla E ST. N E Beast 4x2 stars, the calvary is here. Po rozluštění východně od Stakera a severně od Beasta 4 na 2 hvězdy je kavalérie. Pak jsem již snadno zakresil toto místo do mapy lhorni okrajů southvězdí Stalken. Pak jsem se vydal do lesa, vědom si toho, že nemám žádné dřevo a noci jsou chladné. Našel jsem tři vítve a lánu. Vrátil jsem se do vesnice a začal hledat někoho, kdo by mne doprovodil. U lékárny jsem potkal obchodníka, který mi doporučil jakéhosi Tylera. Kde ho však hledat? Usoudil jsem, že nejlépe v hospodě. Před hospodou jsem ještě hodil řeč s doktorem. V hospodě mě nevdal lékhop ujistil, že Tyler přijde co nevidět. A skutečně, jen co domluvil, Tyler byl tu. Po krátkém rozhovoru mi nabídl doprovod. Byl však příliš horlivý a já pojal podezření, a tak jsem mu odpověděl, že si to ještě rozmyslím, když v tom okno zařinčelo a do místnosti vlétl kámen. Vyběhli jsme ven a já sledoval neromy soubou dva na jednoho. Dlouho jsem to nevydržel, popadl opodál ležící sukovici a několika ranami se zastal slabšího. Jeho jméno jsem se dozvěděl až u lékaře, kam jsem ho doprovodil. Webster mi k mé radosti nabídl doprovod a doktor mi slíbil, že až udělám dnes večer fotky, mohu si je u něj vyvolat. Protože se bojoval, odebrali jsem si domů pro věci potřebné k fotografování, které jsem měl v truhle a pospíchal na schůzku s Websterem.

NOC 1.

Webster ještě zkontrolovali mapu a vyrazili jsme. Po krátké cestě lesem jsme se ocitli na lávce, když tu si Webster všimi pohybujícího kefe a utekl naneštěstí i s mým podstavcem. Přešel jsem lávku a ocitl se u kříže. Hvězdy zde vypadaly tak nádherně, že jsem neodolal a udělal pár fotek. S pomocí vítví a lián jsem postavil podstavec a pak už to byla hračka. Popošel jsem kousek doprava a zahlédl kočku jak zabíhá do kefe. Po prohlídce kefe jsem objevil skrytou cestu. To co jsem uviděli mě natolik překvapilo, že jsem instinktivně uskočil za stromi. Pozorně jsem pozoroval probíhající rituál, mihavé rozpoznávajíce některé postavy: Arlington, Tyler pak nějaký muž s kází, když v tom jakýsi pták vytrhl muži stojícímu uprostřed kamenného kruhu z ruky pařát a upustil jej nedaleko ode mne.

V okamžiku kdy jsem jej sebral, mě Indián zahlédl a já začal zdrhat. Indián mě chvíli pronásledoval a Ival „Cthulhu se znovu vrátí, aby znovu spolu s prastarými vládl této zemi". Tak toto je tedy náčelník vyznavačů kultu Cthulhu, o kterém jsem slyšel tolik vyprávět. Věru, nepřeje nad míru silný. To vše a mnoho dalších myšlenek mi vířilo hlavou, běžíce o život. Před domem jsem vysílenim omdlel.

DEN 2.

Probudil mě doktor a napsal mi recept na pilulky, které mě pro jistotu dal nechtu. V lékárně jsem recept předložil lékárníkovi a volnj čas využil k vyvolání fotek. Posbíral jsem všechny možné lahvičky a zhasl. Ještě že jsem bíval pozorný na hodinách chemie a tak mi vyvolání fotek nedalo žádnou práci. Metol, Hydrochinon, Sodium Thiosulphate a Potash Metabisulfit vykonaly své. Fotky byly zajímavé. Pohled na tvář mě však znovu uvedl do mírného bezvědomí. Ještě že lékárník přišel vzlad a dal mi pilulí. Je čas zajít k Juggovi. U jeho dveří jsem však zahlédl podivuhodného muže s kápí. Tajně jsem ho sledoval a sebral klíč, který odložil v obchodě. Pomocí klíče jsem otevřel Juggův dům a hned v předsíni sebral ze stolku sošku ďáblíte. Naštěstí jsem ještě další dvě. Jednu v malém stolku a druhou ve vitrině s mohily. V pokoji bylo spousta krve. Stopy vedly ke knihovně. Sebral jsem všechny možné knihy z knihovny a z police, místo nich postupně zasunul tři sošky a knihy Beyond Chaos a Books of Pyramids.

Tajný vchod se otevřel a já nalezl umírajícího Jugga. Stačí jsem mu ještě ukázat ukořistěnný parchment než skonal. Přečetl jsem si zapovězený Necronomicon, který jsem otevřel klíčkem chytře schovaným ve vedlejším pokoji pod kobercem. Slova v něm nahánělia hrůzu. Prastalí byli, prastalí jsou, prastalí budou. YOG SOTHOTH vi kde je brána. YOG SOTHOTH je branou. YOG SOTHOTH je strážce a klíč k bráně. Abys ho předvolal, musíš být. v určitou hodinu ve středu kamenného kruhu. Chvíli jsem ještě četl a pak položil Necronomicon zpět. Ještě jsem si vzal zprávu ze stolu a utíkal co nejkratší cestou domů. Po přečtení zprávy bylo jasno. Další příbět je na potřeb. Pan Underhouse mě přivítal a sdělil mi, že další informace mám hledat ve starostově trezoru, kde je ukryta kronika rodina Hambletonů. Ještě mi poradil, abych kombinací k trezoru hledal v bibli, na stránce, kde je číslo symbolizující zlo. Stavil jsem se v obchodě a koupil vše, co se dá. U podhy mi paní Piccottová půjčila bibli, ale musel jsem se vzdát nádherného opálu zasazeného ve zlatě. Trošku problémy mi dělal horlivý úředník před starostovou kancelář, ale po kratší slovní přestřelce (2.5,1) mě pustil nahoru.

V kancelář za obrazem jsem objevil trezor. Chvíli jsem si s ním hrál, ale číslu 545 neodolal. Na této stránce je totiž v bibli připomínáno číslo 666, předpokládaný to rok zrození satana. Sebral jsem doutníček a deník, který jsem ihned na místě prostudoval. Vše začalo u Jonase Hambletona, který se jako mladý zažil zabývat okultními vědami. Pak potkal Narackamouse, strašlivého indiánského náčelníka kmene Mic Mac, uctíváče Cthulha a dalších. On a ještě několik dalších rodin vytvořili v čele s Narackamousem mocný kult uctívačů Cthulha, Dagona, Yog Sothotha a mnoha dalších. Narackamous učinil všechny nesmrtelné. V Jonasových stopách šel i jeho druhý syn Wilbur, zatímco Curtis zešílel a upadl

v zapomnění. Ucítváce lze zničit pouze pomocí sošek, které hildá Jonas v podzemní krypté. Se zrychleným tepem jsem zavřel knihu a vrátil ji zpět. Se silným mrazením v zádech jsem se vypotácel před radnici. Chtěl jsem si zapálit doutník, ale znáhlonic se mi rozpadl v ruce a z něho vypadl lísteček. A vida, starostovi přišel balíček. Balík vyzvednutý na poště obsahoval přehoz s kápí, přesně takový, jaký nosí Wilbur.

Nevím jak vy, ale já se převlékám zásadně za studnou (já ve vaně - ICE) (já pod sprchou - ANDREW). S pomocí převeku a zlostného skřeu grumph se mi podařilo obhlédnout místní hlídače majáku. Sundal jsem převlek a pomocí žebříku od rybárny se vyšplhal do nejnižšího okna. Nahoře jsem se ani nestačil pořádně rozhlédnout a už mi byli pronásledovatelé v patách. Naštěstí pro mě se jim nedařilo otevřít dveře, a tak jsem měl čas na malou akci. Křídla z pod slunečních hodin jsem pokapal voskem ze svíčky, kterou jsem zapálil pomocí lupy. S výkřikem let's play Icarus game jsem opustil zábradlí. Chvíli jsem zděšeně mával křídly, až mě vzdušný vír zanesl mezi cikány. Místní kartářka mě blíže seznámila s problematikou Prastarých a já odcházel do vesnice

s pevným přesvědčením, že musím zabránit hrozící zkáze.

NOC 2.

„Nejdříve ale musím najít Jonase" říkal jsem si cestou do vesnice. Před lékárnou jsem si bez problémů vyzvedl klíč od Bishopa a pospíchal na hřbitov. Prohlédl jsem si všechny hroby, ale žádný nebyl Jonasův. Slabou náplastí byla kovová tyč a lano, které jsem nalezl u domku. V zoufalosti jsem vylomil mříž v kapli a hle, jakási díra dolů. Nedbaje strašlivého zápachu, přivázal jsem lano a spustil se do hlubin. Po dlouhém trmácení v bludišti a několika hádankách jsem nakonec objevil Jonasovo doupě. V běhu jsem posbíral sošky a utíkal. V momentě, kdy jsem dobehl k lanu mě opouštěly síly, ale čtu ruce mi pomohly z jámy ňové. A hele Webster a jeho matka. Webster mi vrátil podnožku a já si trochu odpočinul u jeho matky. Po přečtení papírku za obrazem jsem se vydal vyčistit město od zla.

První to odnesl Coldstone. IAE YOG THU SOT pronesl jsem zaklinadlo, čtoucí dením a třímajíc sošku. Trápení toho neznaboha jsem ukončil položením sošky do vzniknuvšího pentagramu. Stejně dopadl Arlington a Tyler. Na Wilbura jsem však musel jít jinak. Pomocí shnilé ryby jsem chytil u obchodu kočku a tu pak hodil psovi. Zvuk, který vydával pes odlákal Wilburovy syny. Já jsem rychle oběhl dům a pak se ponořil do domu bídáka Wilbura Hambletona. Po chvíli bezmocného bloumání po přednisi, jsem sebral petrolejku a kompas se stolku. Podle kompasu jsem otočil komnidlo a přesně podle něho očekávání se otevřely tajné dveře.

V dalším pokoji mě okamžitě upoutal krb, na kterém stála pouze jedna lampa. I napadlo mě položit také moji lampu na krb. K mému překvapení (ale no tak, co to na nás zkoušíš - ICE) se otevřel další tajný vchod. Hned jak jsem vstoupil do další místnosti, prozkoumal jsem poderzelý stoleček. Pákou jsem natáhl hvězdářský dalekohled. Vtom se ozval šklípot a z podlahy vyjely 3 páky. Zkusil jsem zatáhnout za tu nejspodnější. Cosi se nade mnou uvolnilo a já ve zlomku sekundy zachytil malou stříbrnou koulí. Vrátil jsem ji do obrázu a tajný vchod se otevřel do třetice. Vešel jsem na půdu. Stěny byly holé, vzduch zatuchlý, ale přesto mi něco říkalo, že se zde musí ukrývat Wilbur. Pomalu jsem začal odříkávat THO NYA CHT TUR. Jen co jsem vyřkl poslední slabiku, objevil se Wilbur se svými syny a ti mě přinutili položit hlavu na obětní oltář. Zatímco Wilbur mumlal svá zaříkávadla vyuvaněvě usedl na pařez a ze zoufalství do něj zapichl pírko. V tomto přítelětí černý havran a proměnil mě v holubici. Po chvíle letu jsem stanul před Nataniwangou. Ten mi řekl, že ví jak dostat Naracikamouse, nejprve jsem mu však musel zodpovědět pár kontrolních otázek. Mé odpovědi znělly: Mic Mac, Yog Sothoth, 1854, Star, Dagon. Pochválil mě a věnoval mi prsten a hrnec s jakousi sr...ou. Když jsem odletl (já znal taky jednoho, co si myslel, že umí létat. Phe, chudák - ANDREW), ještě mi poradil, kde najít a jak zničit Naracikamouse. Ve studni bylo šero, ale naštěstí mě vedlo světlo z vedlejší jeskyně. Vlny zde šplouchaly tak vysoko, že jsem upustil Nataniwangův hrnec. V tom však přestaly. Sebral jsem lahvičku s kyselinou a prázdný kanystr, do kterého jsem ve vedlejší jeskyni nabral naftu. Ještě křesadlo a šlo se na věc. Naracikamouse jsem rozpůjčil trochou nafty a tu zapálil. Pak jsem napjal tětivu a pokřičoval se. Mrtvý indián, dobrý indián.

Zde se mi poprvé zjevil duch zesnulého Boleskina. Informoval mě, že musím zabránit Prastarým vstoupit dnešní noci na zem a prý ať si seženu čun. Sebral jsem tyrkys, aquamarin a motýla, do kanystru nasyslil další naftu a utíkal do přístavu. Tak dlouho jsem ukecával Bishopa (2,3,3,2), až mi člun půjčil. Na ostrově jsem sebral emerald, rubín a vyřešil trapný puzzle.

V jeskyni jsem vtisk soše do pravého oka rubín, postavil se na jediný správný pentagram a odrazil paprsek aquamarinem. Dagon už nehrozil.

Na cestu ke Cthulhovi jsem ještě dostal od Boleskina prsten. V Cthulhově jeskyni jsem si nejprve doplnil lucernu naftou a pak prokliškoval mezi creatures do jeho doupěte. Všiml jsem si uvolněné dlážky a odstranil jsem ji pomocí kyselinu. Sebral jsem zde pohlavní diamant a v tom okamžiku se zjevil sám velký Cthulhu. Do prstenu od Nataniwangy jsem vložil tyrkys a do Boleskinova prstenu emerald. Jejich síla mi umožnila vrátit Cthulhu tam, kde odpočíval. Pak se zjevil Boleskin a popřál mi hodně štěstí v posledním souboji.

Cesta zpět k lodce byla zavalena, ale já jsem naštěstí našel secret passage hned v první části jeskyně. Zkratkou jsem se dostal do kamenného kruhu právě včas. Rychle jsem postavil trojnožku a na ni fotoaparát. Do kamery vložil lupu a motýla. Motýla jsem prosvítil lucernou a rychle vyfotil prvek proletávající kometu. V tom se otevřela nebeská brána a sestoupil nejstarší ze všech prastarých, YOG SOTHOTH. Tuny páchnoucího slizu břečovitě vířily nad kamenným kruhem. Time for hero. U pravého kamene nahoře jsem položil diamant, symbol země. U pravého dolního fragment z komety, symbol vzduchu. U levého dolního aquamarin, symbol vody a u levého horního křesadlo, symbol ohně. Unaveně jsem přijal poděkování Boleskina a šel spát.

V přístavu mi pak všichni děkovali, ja je však nevnímal. Nikdo z nich si neuvědomil, že se to bude opakovat. Dodnes díkůvůj Bohu, že mě obdařil pronikavou inteligencí, která mi pomohla překonat všechno zlo, odpor, hnus a zoufalství. Pamatujte si ale, že to co je věčné, nemůže nikdy zemřít. Shadover.

PETER LEE

score 85%

Název hry:	SHADOW OF THE COMET
Výrobce:	INFOGRAMES
Žánr:	Horror
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	85%
Grafika:	80%
Zvuk:	80%

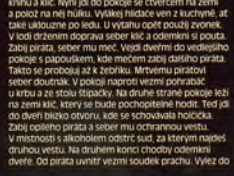
NÁVODY

Byla to docela fuška, ale nakonec se problémy vyjasnily. I s návodem vás bude hra bavit, ale už to není ono. Raději si na všechno zkuste přijít sami.

Sklenik s hady, jestliže je uštknuti smrtelné, tipněte si.

Zařivý ježíšek jde vraždit.

Cukrátka dej papouškovi a poslechni si, co říká. Potom vyběhni z kajuty směrem doleva, kde se za rohem schovej do otvoru ve zdi, dokud nepřeběhne pirát. Pak utěkej zpět a vylez po žebříku na konci chodby. Musíš se dostat až na palubu. Obětni piráty schováváje se za sudy a za bedny. U posledního sudu ikde se změní pohledi vezmi hadíčku. Po laně se spusť do diry. V kapitánově ložnici vezmi z truhly malíčky kanónek, který hned polož na zem. Použij na něj pepř a vezmi vázu z police. Za postelí je ukryta kapitánova hůlka. Jdi ke kanónu, hoď vázu na dveře a navolenou hadíčkou do kanónu foukni. Venku na chodbě seber zvonek. V kuchyni vezmi muří nohu. Použij zvonek u modrého vytahu, vezmi klíč. V kuchyni v pirátském domě odemkni kůchenu, zapíkni naprotí vytahu, seber oba předměty. Jdi do haly. Polož led na zem, počkej, až k tobě přijde muž a po ledu ukloužne. V prvním patře obdobně postupuj s marmeládou. Jdi ke kulečníku, kde ze stolu vezmi žeton. V pokoji s vězením si stoupni za židli a použij na ni kapitánovu hůlku, získáš knihu a klíč. Nyní jdi do pokoje se čtvercem na zemi a polož na něj hůlku. Vylákej hlídače ven z kuchyně, ať také ukloužne po ledu. O vytahu opět použij zvonek. V lodi držením doprava seber klíč a odemkni si pouta. Zabij pirata, seber mu meč. Vejdi dveřmi do vedlejšího pokoje s papouškem, kde mečem zabij dalšího pirata. Takto se probouzej až k žebříku. Mrtvému piratovi seber doutnák. V pokoji naproti vezmi pohrabáč u krbu a ze stolu štipačky. Na druhé straně pokoje leží na zemi klíč, který se bude pochopitelně hodit. Tedy jdi do dveří bikko otvoru, kde se schovávala holičička. Zabij opilého pirata a seber mu ochrannou vestu. V místnosti s alkoholem odstrč sud, za kterým najdeš druhou vestu. Na druhém konci chodby odemkni dveře. Od pirata uvnitř vezmi soudek prachu. Vylez do



Grandiózní oslava vaší smrti, žádné strouhání mrkvičky.

Trochu se porozhlédni okolo, seber pušku, lahvičku s rumem, která doplňuje energii a náboje. Postřílej stráže okolo domu a všimni si kamenného podstavce brániciho vstupu do kenkového bludiště. Podstavec s kotvou odstrč a vejdi do bludiště. Zabijej piráty a sbírej jejich věci. Časem najdeš lano s kotvičku, které na sebe použij, čímž je svážeš dohromady. Dále najdi lokaci, kde jsou na zemi symboly tří karet. Jednim z nich propadni do podzemí. Uvidíš zombie-pirata, kterého musíš zabít pěstí. Potom odstrč truhlu, nalezenou kartu polož na oltář. Vylez otevřeným vchodem naproti, po cestě však budeš muset zmeškodnit ducha, po kterém zbude důležitá šavle, pomocí níž se dostaneš do další části bludiště přesekáním oživlých větví. Dojdi k sosce, zabij hlídače a vezmi mu kus mohin. Pak na sochu použij lano s kotvičkou, slez vyjádřiti dolů pod dům.

Seber minci, kliku, sáček, u ležícího přítele deníček s železkem. Pod dveře zastrč kus novin od hlídače, železkem vystrč klíč dovnitř. Odemkni si a vejdi do sklepa (trochu ohrany tiki). Zabij piráta (je zde asi možnost, pustit na něj železnej hák, ale vypadá ven, ale nepodařilo se mi toi a použij kliku na hodiny v rohu. Odejdi do velké haly. Pobij piráty, po jednom zůstane kovový hák. Najdi místnost, kde se zombici učí střílet do terčů. Pobij je a nastřílej čtyři kosočtverce, vejdi do tajného vchodu. U pokladny vyměň minci za dva žetony, jakmile se vrátíš do haly uvidíš zombie-ježíška. Zabij ho a převlékni se do jeho kostýmu. Teď jsi připraven přesunout se do přízemí. Ve vstupní hale uvidíš sochu Poseidona. Opatrně se k ní přibliž ze strany a vezmi korunu. V pokojích vlevo od vchodu probíhá oslava stědného večera. Pobij všechny zúčastněné a vedle krbu seber kulečníkovou kouli. Jdi do prvního patra, zabij lotra, chodbičkou projdi ke kulečníku, zabij lotra a vhod kouli do zvláštního stojanu v popředí. Leží zde také půlka důležité listiny, druhou hlídají oživlé ruce v zadním pokoji, které přemůžeš kordem. Obě polovíny spoj a výsledek si přečti.

Vrať se zpět do haly a přebehni před sochou Poseidona směrem ke kuchyni, vyšle za tebou trojzubec. Vběhni do kuchyně a postav se za jednoho z kuchtíků tak, aby vidlie dostaly jeho a ne tebe. Seber láhev vína a jedlu. Jedem víno otrav a jdi zpět do haly. Otrávené víno použij na dveře naproti Poseidonovi. Za chvíli se vysypou otravení piráti, vstup dovnitř. Do hracího stroje vhoď nejdříve první, až hudba dohraje i druhý žeton, otevřou se dveře vzadu. Před hracím strojem leží na zemi malíčký penízek, nezapomeň na něj! V zadním pokoji najdeš pár zbytečností a neprůstřelnou vestu. Vrať se do prvního patra, do pokoje, kde jsi v rohu šermoval s rukama. Na pleťatou bustu polož královskou korunu. Vejdi do zadního pokoje. Na zemi se zde rýsuje čtverec, ze kterého seber amulet vyvrese tě do do druhého patra. Zde zabij dva muže a vezmi jim ruční bombu a klíč. V dětském pokojíku vhoď penízek do zvláštní skříňky, získáš bambuli. Klauna v posledních dveřích nalákej na bambuli, kterou hod mezi hady. Dveře za kulečníkem v prvním patře odemkneš získanym klíčem, budeš zajat. Až se dostaneš z vězení pomocí háku jdi dolů do haly. V lodi jako holičička odstrč malá dvířka. V kajutě s papouškem seber pepř, housku a pytlíček cukrátek, prvního podpalubí, projdi pokojem se spícím pirátem a s kanónem. Pirata raději zabij a pusť se do práce: štipačky použij na kanón, odstrč ho a obrať na druhou stranu (je to trochu složité, ale časem se obrácení povede). V pokoji naproti se spícími piráty polož soudek s prachem. Teď na kanón použij doutnák a zapal ho rozžhavenym pohrabáčem. Budíček! Ve spalené nocleháně najdeš sáček, který otevře první zamknuté dveře v chodbě (logika nulá). Projdi kuchyní do spíže. Ve spíži zabij šéfkuchaře a seber mu železnou kartu k poslednim zamčenym dveřím. Vlez dovnitř - a už tě zase chytli. Jako holičička použij hůlku na sochu kapitána. V dalším pokoji zabij čarodějnicu muří nohou. Zpět v podobě muže uteč golemovi na palubu. Pobij mrchy a vezmi hák. Teď si raději ulož pozici. Vylez na vrchol stožáru, kde zabij pirata, ale pozor, aby tě neshodil. Použij hák na lano. Na druhém stěžni zabij akrobata, skoč dolů na palubu a seber kapitánův meč. U sloupu je chroputana holička, kterou osvobod štipačkami. Odjisti kanón na zádi a zabij kapitána jeho vlastním mečem. A to je vlastně všechno.

ANDREW

Hezký komiks, Francouzi zkrátka šibtce.

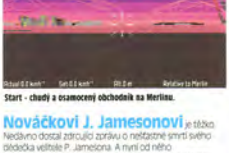
score	74%
Název hry:	ALONE IN THE DARK II
Vyrobce:	INFOGRAMES
Žánr:	Fantasy
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnoceni:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	75%
Grafika:	80%
Zvuk:	85%

frontier

Nákladní loď na orbitu. Romantické ...

(Postřehy ze hry a jiné rady)

Po několik týdnů jsem létal vesmírem, abych vám teď mohl popsat, jak to v naší galaxii chodí. Co vás, asi tak za dva tisíce let, čeká a nemine.



Start - chudý a osamocený obchodník na Merlinu.

Nováčkovi J. Jamesonovi je těžko. Nedávno dostal zatcující zprávu o nefatálně smrtí svého dědečka velitele P. Jamesona. A nyní od něho (Prostřednictvím právní kancelláře SUE CRIPPLE & SNEER) dostal kosmickou loď typu Eagle Long Range Fighter dokonce s přídavným scanerem, autopilotem a pulsním laserem. V hlavě má spousty starostí. Vždyť galaxie je tak velká a jemu zbylo jen 100 creditů. Co si má počít, nebohý J. Jameson a s ním také vy, se dozvíš po přečtení tohoto návodu.

Hned na začátku nutno poznamenat, že FRONTIER je hra, která simuluje skutečný život ve čtvrtém tisíciletí a jako taková se dá hrát mnoha způsoby. Na mně je pouze ukázat vám několik vyzkoušených cest z mnoha různých, po kterých jsem vykročil. (První týden patřily jsem spal v průměru 2-3hodiny denně , ale k věci.

Nezávislý obchodník

Začít jako nezávislý obchodník rozhodně doporučuji. Postupně si vyšlébávat na bobě i větším objemem. Sem tam vzít sebou na cestu nějaký ten balíček a postupně si v poměrně lehkých půtkách zvyšovat bojeschopnost. Jak na to. Celkem jednoduše, na hvězdné mapě okolí si vždy v údajích o systému přečtěte, co je dobrý vývozní i dovozní artikl a podle toho je už možno zahájené obchodovat. Jakmile dosáhnete objemnějších lodí, můžete si do nich natahat (upgradovat) spoustu nejrůznějšího vybavení, čímž však přijdete o místo na loď a nutně musíte mít menší náklad a tím i zisky. V této části hry jako vybavení doporučuji: 1MW Beam laser, Automatic pilot - naprosto nutná a nepostradatelná součást vybavení. Přistávají jsem bez něho celkem čtyřikrát (pokaždé asi tři čtvrtě hodiny), dále scanner, atmospheric shielding, shield generator (pro větší lodě, tzn. nad 120 tun, doporučuji dva i více), autorefueller device a radar mapper je vždy dobré vědět, s kým máte tu čest. V údajích o systému si také můžete přečíst s čím je v dané oblasti zakázáno obchodovat. Pochopitelně se na každé stanici najdou nějaci vypečení překupníci, kteří si od vás dotyčná narkotika, bojové zbraně, ruční zbraně, atd. mileráda koupí. Tomu ovšem někdy srdnatě čelí místní celní a policejní orgány. A o jejich chuti vám vše zapsat do velého původně jako lilie, bílého rejstříku se netřeba rozepisovat. Pokud usoudíte, že už máte dost peněz, zkušenosti a plné zuby

Starý, dobrý, dnes ovšem „terraformovaný" Mars.

Kosmická města jsou velká, hezká a šedá.

obchodování, jste právě tak zrali ke vstupu do armády. Toto rozhodnutí je trochu ovlivněno rozdílným mocností galaxie do dvou znepřátelených skupin. Jestli si zvolíte armádu Federace, nebo impéra to už si rozhodněte sami.

Vstup do armády

Celá galaxie je rozdělena celkem na tři části. Jednak na soustavy patřící Federaci, jednak na část patřící impériu a konečně na zbytek nezávislých světů. Svou armádu má pouze Federace a Impérium. Vstoupit do jejich armád je celkem jednoduchá záležitost. Je možno to provést na každé stanici nacházející se na jejich území. Pokud budete mít pocit, že čas na splnění jednotlivých úkolů je prakticky nesmyslný, pak si musíte uvědomit, že čím je loď těžší, tím je také pomalejší. Druhá nutnost u rychlé lodi jou vojenské motory (military drive). Po mnoha pokusech mohu doporučit jako základ lod třídy Viper defence craft s přidanými vojenskými motory třetí třídy (military drive III), bohužel se ale do ní nevejde výkonnější laser než 1MW beam laser, a jeden shield generator. Autopilot je pochopitelně stále stejně nutný. Moc místa v takto vybavené lodi asi nenajdete, ale zato dokáže na jeden skok hyperprostorem překonat vzdálenost 27.69 světelných let a to v nikoordním čase. Nevýhodou lodi s vojenskými motory je vojenský benzín (military fuel), který potřebují k pohybu a jednak dražší a jednak v některých soustavách není k dostání, ale co je nejdůležitější, při jehož spalování vznikají radioaktivní látky, které se automatcky ukládají v lodi. Musíte je pak na stanicích odprodávat buď v normálním obchodu stockmarket nebo ivsoustavách, ve kterých jsou radioaktivní látky postaveny mimo zákoni již zmiňovaným vypečeným lze ty ses dluná na medvědy? jeden je hloupý a druhý vypečený, vyslizhé slovo - ANDREWI obchodníkem. Se splněnými misemi pochopitelně roste bojové hodnocení.

Nevojenské zakázky

Mimo armádu také můžete dostávat různé mise. Takové spíše soukromé zakázky, ze kterých jsou finančně nejzajímavější mise týkající se odstranění nežádoucích osob. Jejich plnění je v podstatě jednoduché. Jako základní a také naprosto dostačující informace dostanete údaje o systému, stanici, přesném čase a typu i ID lodi, ve které se bude nežádoucí osoba vyskytovat. Pokud se na určené místo ve zmíněnou dobu dostavíte a hledaná loď se skutečně objeví (a většinou tomu tak jej, máte dvě možnosti. Buď se zachováte jako bezostýrný vrah a do věci se zahne mrchat blízká kosmická stanice nebo počkáte, až ostyčná loď skočí do hyperprostoru. Použitím detekce hyperskokového prachu zvané hyperspace cloud analyser zjistíte, kam skočila a přesný čas, kdy tam dorazí, pak stačí provést skok, pokud možno co nejblíže původnímu hyper-mraku a přichystat si uvítací proslov třeba nějakou řízenou střelou.

Při nějnodném létání mezi soustavami můžete narazit na soustavy do kterých potřebujete povolení. To můžete získat pouze pokud na místo poletíte s nějakým posláním, nebo tam někoho přepravujete. Problémové bývají většinou vězeňské kolonie. V takových soustavách jsou velice výhodné obchody, protože mezi zakázané zboží patří skoro všechno (jen pozor na celníky, postrach škovných pašeráků.

Závěrem bych rád poznamenal, že FRONTIER má mnoho dalších možností. Například těžba na planetách a asteroidech. Cílem je získat status Elite v měřítku vašich zkušeností, není to nic jednoduchého, ale za pár měsíců se vám to snad podaří. Je pouze na vás, aby hra neupadla do stereotypního letání mezi dvěma nevyrovnanými soustavami. Z toho vyplývá nejdůležitější heslo pro Elite II: ZMĚNA JE ŽIVOT.

ČERV

score	90%
Název hry:	FRONTIER
Výrobce:	DAVID BRABEN /KONAMI
Žánr:	Sci - fi
Styl:	Simulátor
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	80%
Atmosféra:	95%
Grafika:	70%
Zvuk:	60%

Innocent until caught dokončení

score	77%
Název hry:	INNOCENT UNTIL CAUGHT
Výrobce:	PSYGNOSIS
Žánr:	Sci - fi
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Nehratelná
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	50%
Grafika:	70%
Zvuk:	60%

SHUMI

Když jsem se probral ze stavu ne nepodobného otravě alkoholem, zjistil jsem, že planeta Shumi mě již vřele uvítala ve své náruči. Stačila krátká konverzace s celníkem a věděl jsem, že Shumi je mírumilovná planeta s oblibou turistů a spravedlivým demokratickým režimem (,trest smrti za nošení zbraně", ,laká je nejmenší zbraň?",,pěst").
Konečně, měl jsem tady zlikvidovat prohnilého diktátora jménem P#PauD#P#Pau (to už NIKDY nebudu psát znova!!!), a tak jsem se na celnici moc nezdržoval. Jen jsem poprosil Narma, mého společníka z předchozích dobrodružství, aby na chvíli otravovaal nevrlou důchodkyni a když ji začal ukazovat svoje válečné jizvy (pořezal se asi při holení), ukradl jsem jí z kufru kožešinu. Potom jsem Narma poslal do nejbližšího baru a sám se vydal hledat štěstí.
Nejprve jsem se z náměstíčka vypravil do obchodu (dvře opravoi), kde jsem šlohnul šroubovák vlevo dole a promluvil si s buzinessmanem za pultem. Na žádost o pomoc mi věnoval knihu, kterou jsem si ihned přečet' a když jsem se zeptal na zboží zdarma, věnoval mi krabici, ve které byla mechanická myška (tedy až po vypáčení šroubovákem, to jsou věci). Nakonec jsem na myšku navlékl chlupatou kožešinu, kterou jsem ukrad' ty Bab.. té nebohé důchodkyni v přístavu a bylo to!
Už jsem se nemoh' dočkat, až se stavím v baru naproti. Potkal jsem tam starého známého barmana z Tayte a z lodi ikterého pravděpodobně vyhodili kvůli mě a vytrž'nostem v delirku a technika z laboratoře, který mi nechal dopis pro diktátorovu dceru. Proč nepomocí zamilovaněmu technickovi, fek' jsem si a vydal se k branám paláce. Protože jsem si přečetl chytrou knihu, znal jsem tajné heslo a stráže mě bez problému pustily dovnitř. Dal jsem se doleva, hlídacího psa zneškodnil mechanickou kožešinou a po břečtanu vylplhal až do pokoje Ruthie, dát jí dopis. Teda takovou kočku 'sem snad ještě nikdy neviděl. Nejenže jsem roztrhal technikův dopis, ale navíc jsem se ještě zamiloval. Hrozná situace. To mi ale nebránilo v tom, abych se vrátil do baru, řek' zamilovaném ubožákovi o předání dopisu a o domluvené schůzce a za to dostal klíč od laboratoře. Super! Uniformu pro mě ukrad' Narm (musel jsem ho ale požádat, nechutná činnost) a když jsem mu potom řek' svůj plán na okláman technika, sice se trochu cukal, ale nakonec souhlasil. Ostatně, kdo by se chtěl převlékat za Ruthii a lákat tak nechutného technika. Jak to dopadlo nevím, ale v každém případě jsem se já večer navlík' do uniformy a vyrazil do laboratoří. Sice mě chytili a uvrhli do vězení (znovu), ale co, aspoň jsem se pokusil.
V cele jsem se podíval na okno abych se rozloučil se svobodou a zajásal - ten idiot mě přišel zachránit. Řek' jsem Narmovi ať poprosí Ruthii o pomoc (ta holka mě možná má ráda) a hnedle jsem jí taky složil básničku (vy to dokážete i bez mého talentu - stačí volit vždy první variantu, ale ty ostatní jsou taky zajímavé. I když perverzní...). Buď jak buď, Ruthie mě zachránila od mučení, za což jí někdy pozvu nejméně na večeři.
Teď jsem se ale vrátil do baru, promluvil s tou chůdinkou zradivší vlastního otce, vyptal se jí na všemožné hlouposti a nakonec poprosil o sehnání průvodky na krabici, abych se moh' dostat na vojenskou stanici Sky City. Když mi Ruthie přinesla potvrzení, šel jsem před laboratoř za Narmem a nařídil mu sehnat velkou krabici. Potom už stačilo jen dojít na Spaceport (to je ale docela hezké, české slovo, že), nalepit průvodku na krabici a skočit dovnitř. Netrvalo dlouho a ocitl jsem se v letadle i s Narmem v jedné krabici (což není opravdu nic příjemného). V každém případě jsme skočili do únikové kapsle, kde toho kret... kde mého kolegu nenapadlo nic jiného než zmáčknout knoflík a katapultovat se těsně po přistáním ve Sky City.
Doufám, že bude fungovat výtah...

Ruth, já, já, já jsem se asi zamiloval...

Romantická večerní scénka. Ta pravá romantika teprve přijde až se zjistí, kdo je ta něžná dívka...

Milují nakupování. Zvlášť bez peněz...

Největší finanční transakce mého života.

Všechny jsem chtěl mít na dvoře fontánku. Tady ale chybí kachničky.

SKY CITY

Nejen že nefungoval výtah, ale schody nahoru byly také příšerně únavné a hnusné. Když jsme se konečně vyškrábali nahoru, vydal jsem se na průzkum, zatímco Narm hlídal u dveří. Na přístavací plošině jsem našel páčidlo, se kterým jsem se vrátil zpět ke dveřím. Všim' jsem si totiž, že po odsunutí jedné bedny se objevil tajné dveře do skladiště. Seskočil jsem dolů, vypáčil víko krabice a našel balónek a bombu. Když jsem chtěl otevřít krabici uprostřed, pochopil jsem, že se mi to bez karty nepovede. Nafouk' jsem balón a odletěl k lepším zítřkům. Prošel jsem stanicí až do řídicí místnosti, kde jsem pokecal s Ruthii a dostal její kartu, se kterou jsem už box ve skladišti hravě otevřel a získal krystal - klíčovou část Transactronu - nejnižšlejší zbraně ve vesmíru.
Zřnovu do řídicí místnosti, položil jsem krystal, přeprogramoval jsem konsoli na číslo účtu mého starého známého z Tayte a vypad' z pokoje. Když jsem se vrátil, čekal mě už samotný diktátor (jehož jméno je skoro nemožné napsat) a jeho nejapné kecy. Rozhovor byl poměrně dlouhý, ale když jsem se s ním chtěl vsadit o to, aby Transactron vyzkoušel, poprosil jsem Ruthii o svolení ke svatbě. Pak by musel diktátor platit takové věno, že radši přistroj vyzkoušel. To bylo taky to poslední, co ve svém prohnilém životě udělal.

A bude to taky to poslední, co uděláte vy, pokud budete chtít INNOCENT UNTIL CAUGHT dohrát. Doufám, že vám tenhle návod v něčem pomohl a zbavil vás alespoň pár bezesných nocí. Pokud ne, jste asi lepší než já

ICE

Tipy, taktika, triky, fígle, finty, rady, porady, prorady, zrady a tak.

K zemi. Cí 80 metrů před námi uprostřed vesnice. V okolí žádný pohyb. Nestřílet. Přiblížit se na minimální možnou vzdálenost plazením. 70 metrů, 60 metrů, 50, 40, 30... TEĎ!!!

Než se nebohý Vietnamec vzpamatoval z překvapení, už ho obklíčili čtyři příslušníci SEAL a vzali do zajetí. Povedlo se jim to celkem snadno a bez jediného výstřelu, tiše a nenápadně. Povedlo se jim to, protože věděli to, co budete vědět vy, pokud si přečtete pár následujících rad, které jsem při hraní skvělé hry SEAL TEAM nasbíral ja.

Jak víte, ve hře se setkáte celkem se sedmi druhy bojových misí. Na každou se hodí jiná taktika. Třeba takhle:

PATROL (Hlídka) - nejjednodušší úkol. Stačí jen dojít na označené místo bez nutnosti likvidace nepřátel. Přesto je ale ještěji projkoumat terén a eliminovat nepřátelské vojáky. Nejistější je použít podpůrný tým (virtuálně, bo či letadlo) a lokaci nechat vyčistit.

AMBUSH (Přepadení) - tyto mise patří k nejobtížnějším, zvlášť v pokročilých stádích války. Je potřeba zničit nejméně 65% nepřátelských jednotek, což obvykle znamená hodně olova a sil. V případě, že nejde použít podpůrných týmů (pokud je mise spojena s RESCUE nebo SNATCH), je vhodné tým rozdělit, obklíčit nepřátele potichu a zahájit palbu najednou ze dvou stran.

DEMOLITION (Demolice) - klasika. Nejjednodušší je nechat prostor vyklidit pomocí podpůrného týmu, který občas zasáhne i objekt určený k demolici. Pokud ne, pokoušte SATCHEL CHARGE v bezprostřední blízkosti objektu a utíkejte, co vám síly stačí.

RESCUE (Záchranai - osvobozenou metodou při záchranných misích je vyzbrojit první dva členy (Point man a Officer-in-Charge) jen nalehko lehká zbraň, granáty, rádio, případně Medikit) a ostatní těžce. Při vlastní záchranáě tým rozdělit, druhému týmu vyčlat rozkaz ke střelbě. Ohně se na nás soustředí pozornost Vietkongu a NVA. Jelikož jste lehci a značně mobilní, nebude pro vás problémem dobéhnout na určené místo a zachránit vězně či pilota.

RECOVER (Získání) - tady stačí jen doběhnout na určené místo, skladiště a to se automaticky označí pro podpůrné týmy. Rychlost je vše.

SNATCH (Únos) - nejdůležitější při těchto misích je nenápadnost. Hlavně proto, že pokud zahájíte střelbu, je dobrá možné, že cíl určený k zajmutí buďto uteče, anebo se prostě nechá zastřelit. Není také možné využívat podpůrných týmů, a tak je nejlepší připlížit se až k cíli a ten se obvykle vzdá. Potom stačí jen prostor „prohledat" a někdo z týmu si jej vezme na starost. Pokud ne, máte možnost použít vlastní Prisoner Handling kit a zatáhnout jej sám. V žádném případě cí nezneškodněte!!!

OBSERVE (Pozorování) - podobné jako PATROL. Jen musíte určený prostor označit a využít podpůrného týmu. Vtip je v tom, že to můžete udělat opačně - nejprve nechat prostor vyčistit a teprve pak na místo dojít s vojáky.

Tolik k cílům misí. Teď ale několik rad a postřehů, které pokládám za důležité:

Mezi nejzábavnější akce patří odchytávání zajatců.

SEAL TEAM v akci.

Hlídka Vietcongu už něco tuší. Co asi...

Letecká podpora velice často udělá většinu práce za vás...

Hromadné zatýkání nepřátel po útoku na vesnici.

S našimi tipy vás snad tenhle pohřeb nepotká.

- Vybírejte si svého hrdinu podle vlastností, ne podle tváře či jména. Důležitou vlastností je házení (throwing), protože granáty jsou velice účinná zbraň.
- všechny mise začínejte příkazy k zemi (PRONE) a zastavit palbu (CEASE FIRE)
- pamatujte, že plížit se je možné jen pomalu, pokud zrychlíte, tým poběží a bude snadným terčem
- prohledávejte všechny mrtvé vojáky - za zbraně a dokumenty získáte vyšší score. Pokud v okolí nejsou nepřátelé, prohledávejte ve stoje, protože plížením trvá tato procedura dlouho.
- neutíkejte zdrcle, ohlédněte situaci, polohu nepřátelských vojáků a nenechte se zpozorovat příliš brzy. Čím déle se budete plížit, tím lépe
- při rozdělení týmu nezapomeňte vydat druhému týmu příkaz k zastavení palby, pokud nechcete, aby na sebe upozornil předčasně
- při útocích podpůrných týmů se vzdálte co nejdále a pokud možno se krijte za budovy. Dostřel je obrovský a je zbytečné nechat se zastřelit vlastními jednotkami
- při ničení budov polože více než jednu nálož. Někdy se vám nepodaří umístit jí dostatečně blízko a je zbytečné se vrátit. Pokud zadáte demolici jako úkol druhému týmu (při rozdělení musí mít jeho členové (MEDIC a REAR SECURITY) ve výzbroji výbušniny
- nejlepší zbraní je granátomet, který s jistotou zasáhne i na velikou vzdálenost
- automatické zbraně používejte jen zblízka, pokud jste si jistí zásahem (červení zaměřovač), jinak je přestřelka nebezpečná
- v některých misích vás podpůrný tým vysadí příliš blízko nepřátel, nechte se vysadit jinde. Zmatete nepřátele a budete bezpečnější
- jistou, velice nebezpečnou, ale účinnou cestou jak zajmat zajatce je nechat se vysadit přesně na místo, kde se cíl určený k zatčení nachází. Máte-li dost zkušenosti a odvahy, můžete ho zatknout bez jediného výstřelu, ale cestu do bezpečí si budete muset prostřelit, protože helikoptéry přilétají nepřátele
- pozor na pasti, které jsou v noci velice špatně vidět. Pro jistotu každou nalezenou past označte (K), i pro ostatní členy týmu.
- pro rychlé a bleskové akce se vyzbrojte jen lehkými zbraněmi, budete mnohem rychlejší
- pamatujte, že poslouchnutí misí závisí na úspěchu předchozích
- ukládejte si pozici při každé splněné misi a nahrávejte při každé nesplněné
- nic z toho neskoušejete nikde jinde, než v perfektně realistické, prorocované a věrné, nikněmě přece jenom hře SEAL TEAM.

ICE

score 75%

Název hry:	SEAL TEAM
Výrobce:	ELECTRONICS ARTS
Žánr:	válečná
Styl:	Střílečka
Počítač:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	80%
Atmosféra:	70%
Grafika:	60%
Zvuk:	80%

SEAL TEAM

ZÁKYSNÍK

Ahoj,

Mám problém, kterej (který - red.) se točí okolo AMIGY a hry FLASHBACK. V 2. levelu na začátku mám vyskákat po plošinkách nahoru. NA prvni vyskočím doprava, rozeběhnu se, skočím, ale na další plošinku nedosáhnu (zbývá asi 0,5 cm). Poradíte mi prosím?

Tomáš L., Praha 10

Ahoj,

Poradíme. Tedy, doufáme, že poradíme. Jelikož si už nikdo z nás FLASHBACK přesně nepamatuje, poradíme ti jen běžnou proceduru při skoku. Otočit se směrem k chystanému skoku, stisknout SHIFT, tuknout na směrovou šipku v tvém případě doleva, ale tuknout, ne DRŽET! a potom jen stisknout šipku nahoru. To snad není těžké, ne. Jen musíš stále držet SHIFT. To bude možná ono. Nebo ne?

Čau SCORE,

už delší dobu se trápím s hrou LITIL DIVIL, ale vždycky mě nase..., nastve, když procházím okolo pastí, kde je uprostřed na zemi díra a okolo na obou stranách okna s rukama. V dalších úrovních obvykle z díry šlehá oheň nebo mě vtáhne ruka. Okolo oken zase dostávám rány. Nedá se s tím něco dělat?

Pavel B., Klatovy

Čau,

dá. Tedy dá se s tím něco dělat. A jak! Tahle past je jedna z nejjednodušších - stačí jít těsně po okraji jámy a máš vytráno. Horší jsou ale ostatní pasti. Nám se třeba nepodařilo přijít na zaručený způsob, jak přeskočit „plamenodrčky" po obou stranách. To je úkol pro tebe i ostatní čtenáře.

Může mi někdo říct, jak mám ve hře SEAL TEM chytat vězně? Někdy se stane, že přijdu k vojákovi, kterého mám zatknout, ale on po mě buďto střílí nebo se sice vzdá, ale utíká přede mnou. Je mi líto ho zastřelit zezadu.

Karel P. Ústí nad Labem

Máš pravdu, střílet vězně zezadu je zbabělé.

Pokud zajatec utíká, máš několik možností. První je rozeběhnout se za ním a počkat, až se zastaví. To se ale vystavuješ riziku napadení. Druhou možností je vzít si zatýkací souprav (PHK - Prisoner Handling Kit) a zkusit ho odchytit za běhu. Třetí, poněkud riskantní, nicméně obvykle nejúčinnější metodou je nastavit zbraň na jednotlivé střely (SINGLE - u automatických zbraní jako M16 nebo Commando) a vystřelit jedinou střelu. To už zastaví většinu otrých vojáků Vietkongu u armády Severního Vietnamu. Pokud ho ale nezastavíš nadobro, to je to!

Milá redakce časopisu SCORE

rozhodl jsem se vám napsat, neboť se mi velice líbí počítačová hra PRINCE OF PERSIA 2: THE SHADOW AND THE FLAME. Zakysnul jsem totiž v situaci, kdy na visutém můstku nad propastí stojí pro mě nesmrtelná kostra a na ní jsou zavírací dveře, přes které se nemohu dostat.

Petr Z., Praha 8-Podolí

Milý Petře, v tomto případě je řešení toto. V bojí se smrtícího se přesuň na levou stranu mostu, tak, aby kostlivec byl vpravo od tebe. Po chvíli boje se mosť utrhne. V tento moment musíš stát dostatečně blízko u levého kraje, kterého se musíš rychle zachytit a vyšplit nahoru. Není to nic jednoduchého.

Zběhli pařani, redaktoři časopisu SCORE,

Chtěl bych vás požádat o radu. Nevím si rady s hrou ROBIN HOOD, PRINCE OF THIEVES. Nevím co mám dělat s kostrou v katakombách. Ani jedna zbraň na ni nefunguje.

HELP.

A už je to tady. Toho jsme se báli. Tragédie: katastrofa, neštěstí. No, vlastně ne. I když. No zkrátka - nevíme, no. Prostě ne, nedá se nic dělat. Nevíme, co s tou potvorou, protože nejsme kostrozběhní. Proto vás, čtenáři, touto cestou prosíme o pomoc. Copak se má tě kostřičce provést ošklivého?

A teď, jako vždycky, několik triků pro vás

BATMAN

Napiš JAMMMM na titulní obrazovku - nesmrtelnost a F10 pro přeskakování úrovní.

BSS JANE SEYMOUR

1. BSS
2. JANE
3. SEYMOUR
4. BY
5. DOCTOR
6. DINOSAUR
7. AND
8. GREMLIN
9. GRAEME
10. ROB

DRAGONS AND VIRGINS

1. SMUFFCHJK
2. HKLOPPPRR

Pařanský zákysník

3. KSADWCAHL
4. POSDERTYU
5. WERRTHERR
6. TRRISTTAN
7. SSRRTYUIO
8. LKOMKJHK
9. EEFCTYUIO

F-29 RETALIATOR

Zapište se jako CIARAN. Po odeslání se objeví OCEAN OK. Hezké, ne?

FANTASY WORLD DIZZY

Pokud do Tabulky HI-SCORE napíšete IMMORTAL, budete pravděpodobně nesmrtelní.

HARE RAISING HAVOC

Pomocí ALT+CTRL+F5 přeskočíte do další úrovně. To je dost i pro zkušení králíky, myslíme.

SYNDICATE

Najeďte kursorem na misi, kterou ještě správně nemůžete absolvovat a stiskněte klávesu ENTER (občas je potřeba i několikrát). Potom se vám ještě podaří danou misi soustit.

RICK DANGEROUS

Do hi-score tabulky napište POOKY. Není přece špatné začínat tam, kde vás předchozí hráč skončil. No ne?

WOLFENSTEIN 3D

I když si myslíme, že cheat na tuto hru už dávno všichni znáte isoudě podle množství dopisů právě s tímto tématem, přesto je uvedeme. Hlavně proto, abychom vám ušetřili práci při psaní dalších skvělých dopisů, které nám pomáhají tvořit tuto rubriku.

- hru spusťte parametrem - nexit
- ve hře stiskněte TAB+CTRL+ENTER a objeví se nápis DEBUGGING KEYS AVAILABLE
- kombinace kláves je potom následující:
TAB+G - nesmrtelnost
TAB+I - zdraví, náboje, zbraně
TAB+N - procházení zdí (ukládáááá - duchové)
TAB+W - skok do libovolné úrovně
TAB+O - pohled shora

HARDWARE

Tento článek je věnován těm, kdo si chtějí pořídit, vylepšit nebo zhoršit počítač IBM-PC kompatibilní.

PC go!

Procesor

Za prvé, potřebujete, nebo spíše váš počítač potřebuje mikroprocesor. Ten má největší vliv na výkonnost vašeho PC. V dnešní době se nejčastěji setkáme se systémy 286, 386, 486 a s jejich mutacemi. Nejnovějším přírůstkem je mikroprocesor Pentium, který je sice velmi výkonný, ale také patřičně drahý (nad 30.000 Kč). Tyto procesory jsou zkonstruovány a v naprosté většině vyráběny firmou Intel. Mezi další velké výrobce 80x86 patří firmy AMD a v poslední době se prosouvá i firma Cyrix.

286

jedná se o (relativně) velice starý procesor. Počítače s ním osazené se označují také jako PC AT a jsou nástupci prvních PC XT které obsahovaly procesory jako 8086 apod. Rychlost matematických operací můžeme zvýšit přidáním matematického koprocesoru 287. Vzhledem k dnes již velmi malému výkonu a malé podpoře jak pracovního tak zábavního softwaru tyto systémy nedoporučuji.

386

další ze série. Tento procesor dnes tvoří spodní hranici použitelnosti. „Klasické" provedení je označováno jako 386DX a je plně 32-bitové. Levnější varianta je označována jako 386SX. Vnitřní datová sběrnice je 32-bitová, vnější je však zredukovaná na 16-bitů. K oběma procesorům můžeme dokoupit matematický koprocesor, a to typ 387.

486

je dostatečně rychlý pro většinu her (drobné výjimky tvoří přebujelé programy, jako např. Flight Simulator V, který by si vystačil možná tak s SGI Crimson.). Nejlevnější mutací je 486SX, která je nejpomalejší a má utlumený matematický koprocesor (mat. kopr. je sice v čipu obsažen, ale Intel ho na poslední chvíli „odstřihne" od vlastního procesoru, aby mohl prodávat čip levnější). Standardní provedení je označeno 486DX, má zabudovaný matematický koprocesor a je nejčastěji taktován na 50MHz. Velmi rozšířeným je také 486DX2, ten má odlišné taktování na vnitřní a vnější sběrnice. V porovnání s 486DX je 486DX2 na stejné taktovací frekvenci o dost pomalejší.

Jestliže uvažujete o koupi některého PC, doporučuji vybírat mezi 386 a 486, největší čtenáři mohou uvažovat o Pentiu nebo uranových dolech.

Motherboard

Je základní deska v počítači PC. Do jeho slotů se zasouvají karty se vším možným. Motherboardy jsou vyráběny pro jednotlivé typy procesorů. Chcete-li 486 nebo Pentium je vhodné zvolit motherboard vybavený sítí buď vesa (local Bus (VL Bus), nebo novým PCI. Také se musíte rozhodnout, kolik chcete mít paměti (RAM) ve vašem počítači. Dolní hranice se pohybuje okolo 2-4 MB, doporučuji uvažovat o 8 MB.

Disketová jednotka

Vybírat můžeme mezi jednotkami 3.5, nebo 5.25" Která je lepší? Ani jedna. Většina her je sice vyráběna jak na 3.5, tak na 5.25", ale v obchodech jak našich, tak světových dostanete většinou jen balení s 3.5, disketami. Pro serióznější uživatele však doporučuji mít v systému jednotky obě.

Harddisk

Je pro PC nezbytným komponentem. Na něm je instalován operační systém, pracovní programy a vaše hry. Zde se musíte rozhodnout pro kapacitu (objem) harddisku. Dnešní hry určené pro PC zabírají od pár MB (Megabytů) do desítek MB. Harddisky se vyrábějí v rozmezí zhruba od 20MB do několika GB. Dobrým standardem jsou velikosti około 240MB. Dále se musíte přesvědčit o typu řadiče ve vašem počítači (případně pro zakoupit). Většina PC má řadič IDE, také označovaný jako AT-BUS. V dražších systémech se můžeme setkat s řadiči SCSI (vysloveujte skazi), ty se dělí na SCSI-1, SCSI-2, SCSI-2 fast, SCSI-3. O podrobnostech je lepší se poradit s odborníky.

CD-ROM

Je zkratka pro "Compact Disk - Read Only Memory„, t.j. „kompaktně disková paměť pouze pro čtení". Název se nám snaží vysvětlit, že data jsou uložena na kompaktních discích (shodných s hudebními CD) a lze jen číst, nemůžeme na ně nic zapisovat, nebo na nich něco měnit. Při výběru CD-mechaniky je důležitá její rychlost. Starší typy pracují se standardními otáčkami, přenosová rychlost činí około 150 KB/s, jsou označovány jako Single Speed. Dnešním standardem jsou dvojnásobně rychlé jednotky, tzv. Double Speed, s rychlostí 300 KB/s. V poslední době se začínají rozšiřovat i trojí a čtyřnásobně rychlé CD drivy. Dalším důležitým parametrem je přístupová doba, t.j. jak rychle je schopen se čtecí mechanismus pohybovat mezi jednotlivými stopami. Zajímavý je rozšiřující standart XA (jednotky označované jako CD-ROM-XAI, který umožňuje zároveň číst data a přehrávat hudbu bez snížení rychlosti čtení (jedná se o jakýsi druh multitaskingu). Jednotky s označením Multisession umějí číst nové zapisovatelné CD-disky, jako např. Kodak Photo-CD. CD-ROM mechaniky se připojují k počítači přé IDE bus, SCSI, přes zvukové karty, nebo přes své speciální řadiče. Konkrétní druh komunikace s počítačem závisí na jednotlivých typech CD mechanik. Hry vyráběné na CD discích jsou stejné nebo jen nepatrně dražší než na disketách ale posouvají hranice počítačové zábavy do mnohem vyšších sfér.

Grafický adaptér

Co že to? Ten má na starosti zobrazování. Ahá. Zde je důležité rozlišení, počet zobrazitelných barev a velikost paletu, které nám nabízí. Dříve se používaly adaptéry s označením Hercules, MDA, CGA, EGA, dnes se setkáme ve většině případech s kartami VGA a SVGA nebo lepšími. Klasická SVGA nabízí rozlišení od 320x256 (v něm je většina her) do 1024x768, při 256 současně zobrazitelných barvách z paletu 262.144 barev. Pro použití v Maloměkkáckých Oknech se stále v větší oblibou používají tzv. grafické akcelerátory, což jsou relativně levné kombinace 24-bitových karet s VGA adaptéry. Rozhodnete-li se pro SVGA tasi většina případů, měla by vás zajímat velikost paměti na grafické kartě. Téměř nepoužitelné minimum je 256KB, dodávají se také s 512KB, doporučuji ovšem 1MB.

Zvuková karta

Pokud chcete mít hry podbarvené děknou hudbou, měli byste si pořídit také zvukovou kartu. Bezesporu nejrozšířenější je SoundBlaster, je vyráběn v několika modifikacích tak s 8-mi bitovým tak s 16-bitovým zvukem. Mezi často podporované karty patří také Adlib, Roland a podobní mutanti. Sama problematika okolo zvukových karet by vydala na samostatný článek, možná se o ni ještě zmíníme.

Myš, joystick, atd.

Šťastné páky se dají zhruba rozdělit do dvou skupin: analogové (nedigitální) a neanalogové (digitální). Pojem digitální je poněkud nepřesný, protože v počítačích je velice velice málo nedigitálních věcí, jako napájení 220V a podložka pod myš. Nicméně digitálními joysticky myslíme na tomto místě ty ovládané a jiné „křížové ovladače" Snímají pouze směry do čtyř světových stran a jejich kombinace + „ohňový" knoflík fire. Oproti tomu analogové joysticky snímají pohyby plynule, jsou velice vhodné pro letecké a jiné 3D simulátory. Při kupování joysticku chtějte verzi pro PC, protože Amiga, ST, osmibity apod. mají jiný konektor.
Téměř nepoštradatelným komponentem je myš. Těch se vyrábějí obrovská kvanta od takových normálních až po extravagantní provedení ve tvaru vší, brouků, amerických vlaječek a "ergonomických dorukyzapadáků„. Ceny se pohybují około několika stovek či tisíců. Podobnou variantou je trackball, což je vlastně upravená myš "na zádech„.
A to je asi tak všechno.

MADMAX

tECHBOX

LEGEND OF KYRANDIA II - HAND OF FATE

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA
Zvukové karty: Sound Blaster (Pro)
AdLib (Gold)
Roland MT-32 (LAPC-1)
General MIDI
Délka: 17MB (100kB)
Paměť: 560kB + 800kB EMS

Vynikající, no comment.

LITIL DIVIL

Mikroprocesor: 80386 & výše
Grafické adapt.: EGA, VGA
Zvukové karty: Sound Blaster
Roland LAPC-1 (SCC-1)
AdLib
Délka: 30MB (0kB)
Paměť: 580kB konvenční paměti
Klav., myš, joy: + · +

Nemá cenu se o této hře dlouho rozepisovat, zasvěceným /* postačí, když se zmíním, že tato „hra" má po zkompresování pouhých 9MB (To tu „grafiku" snad nechali v bitových mapách, či co ?)

* nezasvěcení nechť porovnají se StarTrekem.

QUEST FOR GLORY IV - SHADOWS OF DARKNESS

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA
Zvukové karty: Roland MT-32 (MT-100, LAPC-I, CM-32L, CM-64)
General MIDI
Pro Audio Spectrum (16)
Sound Blaster (Pro)
Microsoft Windows Sound System
AdLib
PC Speaker
ThunderBoard
Délka: 15.5MB (0kB)
Paměť: 3072kB (Protected Mode)
Klav., myš, joy: · + ·

Tak to máme již druhou hru od Sierry, která pracuje jak pod DOSem, tak pod Windows. Myslím, že je načase, abychom se o novém systému Sierry dozvěděli více. Začněme tedy pěkně od začátku...

Především, každé prostředí má svůj vlastní instalační program, který zkopíruje do vámi zvoleného direktoráře soubory, nutné k běhu hry pod jedním z nich. Požadavky hry pro spuštění pod Windows jsou následující: mikroprocesor - samozřejmě stačí Intel 80386, ovšem autoři hry doporučují Intel 80486 & kompatibilní. Windows musí být spuštěné v rozšířeném (Enhaced) módu a virtuální paměť permanentně nakonfigurovaná na 4MB. Dále je potřeba mít „4MB" paměti RAM, což je v podstatě stejné jako pod DOSem, protože nemáte-li systém vybavený nejméně čtyřmi megabajty, tak těch 3072 kB stejně nevyloudíte. V neposlední řadě musíte mít v počítači SuperVGA kartu, protože hra požaduje, aby Windows běžely v rozlišení 640x480 s 256-ti barvami.
Jaké jsou výhody práce pod Windows? Dalo by se říci, že hlavní výhoda je možnost současného přepínání do jiných úloh, avšak „obrovská" rychlost tohoto prostředí většinu uživatelů brzy odradí (pokud snad nepoužíváte Pentium s mrazákem místo ventilátoru).
Jedna výhoda by se však přece jenom našla. Shadows Of Darkness totiž používá Microsoft Windows Sound System a to znamená, že uslyšíte zvuk z kterékoli karty, jejíž driver je pod Windows právě spuštěný (pokud má samozřejmě potřebné parametry). V poslední době se objevují nejrůznější nové typy zvukových karet, z nichž některé opravdu stojí za to (např. Gravis Ultrasound). Ty však dopláceji na svou nekompatibilitu se Sound Blasterem, který používá dnes již zastaralé obvody pro tvorbu syntetizovaného zvuku jen proto, aby byl kompatibilní s předchozími typy. Proto je třeba podporovat právě takové vlastovky jako je Gravis. V současné době však tuto kartu lí přes vynikající parametry podporuje pouze slabá třetina výrobců her. A protože jen velmi málo nadšenců se chce několikrát denně vrtat ve svém PC-čku a přehazovat Gravis se SoundBlasterem, tak si i nadále většina uživatelů kupuje starý „dobrý" Sound Blaster (a Gravisy (jako hradly) pomalu vymírají.

SIM CITY 2000

Mikroprocesor: 80386 & výše
Grafické adapt.: SVGA
Zvukové karty: PC Speaker
AdLib (Gold)
Sound Blaster (Pro 1, Pro 2, 16)
Roland Sound Canvas (MT-32, LAPC-1)
Pro Audio Spectrum (16)
MPU-401 General MIDI
Wave Blaster
Aria Sound Synth
Délka: 5MB (0kB)
Paměť: 3.5 MB (Protected Mode)

U této hry se také budu muset trochu rozepsat a musím přiznat, že velice rád. Sim City 2000 je velice precizně naprogramovaná. Jistě jste si všimli, že používá SuperVGA grafiku (tedy povětšinou 640x480 v 256-ti barvách, u některých karet i 800x600 a výše). Podporuje velkou většinu (nejradši bych napsal všechny, ale kdo ví grafických adaptérů, včetně VESA BIOSu, takže se asi nemůže stát, že byste hru nemohli spustit kvůli grafické kartě. Se zvukovými kartami je to stejné (škoda jen, že chybí ten Gravis...). Problémy možná mohou nastat s pamětí, ale máte-li ty požadované 4MB a do paměti nenahrajete nic než HIMEM a ovladač myši, hra určitě poběží. Na 386-kách je Sim City 2000 sice trochu pomalejší než by bylo záhodno, ale pokud si zmenšíte okno a řádně se zažerete do hry, za chvíli vám to ani nepřijde.

STAR TREK: JUDGEMENT RITES

Mikroprocesor: 80386 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA
Zvukové karty: PC Speaker
Roland LAPC-1 (MT-32, SCC-1)
General MIDI
AdLib (Gold)
Pro Audio Spectrum (16)
Délka: 27MB (0kB)
Paměť: 2MB (Protected Mode)
Klav., myš, joy: + + +

Myslím, že není třeba nic dodávat (snad jen, že tato hra se zkompresovala na 20MB), takže „LET'S BOLDLY GO WHERE NO MAN HAS GONE BEFORE" (nashledanou u návodu v příštím čísle - volný překlad).

ÚVULA

score	72%
Název hry:	THE LOST VIKINGS
Výrobce:	INTERPLAY
Žánr:	Fantasy
Styl:	Akční
Počítač:	SNES
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	70%
Grafika:	75%
Zvuk:	65%

The lost Vikings

Vikingové - výborní mořeplavci, dobří cestovatelé a dobyvatelé. Sice v dobách dávno minulých, ale co vám brání v tom, stát se podobnými Vikingy i ve století dvacátém?

Dobrou možnost máte právě ve hře LOST VIKINGS od firmy interplay, kde na vás čekají tři osamocení Vikingové na neletké cestě za dobýváním neznámých zemí. Asi před rokem jsme viděli Amiga verzi této hry, která je ale trochu delší a v některých věcech se liší. interplay známe spíše z velkých projektů pro MS-DOS, nedávno jsem hrála jejich Star Trek II. Je znát určitá tendence velkých firem předčítávat své starší a úspěšné projekty na konzole pro Segu a pro Nintendo. Mnohem raději bych viděla něco nového a originálního, ale co se dá dělat.

THE LOST VIKINGS je hra s akčním zaměřením, ale je nutné ve větší míře zapojit i mozek. Její velkou přednostjé, že při vašem zufívém boji nebéží čas, takže si v jednotlivých úrovních můžete tvrdnout, jak dlouho chcete. Vaším úkolem je dovést tři Vikingy bez jakékoliv újmy na zdraví i psychice ke zdárnému konci každého kola. Při kontaktech s nepřátelí ubývá Vikingům síla. Je jí možno doplnit pouze pořáváním nalezeného jídla, které se tak stává vyhledávanou kořistí. Ostatní předměty se musí používat na určitých místech a jelikož každý Viking se může dostat na jiná místa nežli ti ostatní, mohou si naši tři hrdinové předměty mezi sebou podávat, stoji-li vedle sebe. Je jasné, že se určitě neobejdete bez přepínání z jednoho na druhého. K tomu účelu máte na joysticku vyhrazeno speciální tlačítko, které určité zavaříte. Také můžete přivzat kamarada, pokud máte dva joysticky, ale není to nejlepší způsob, protože vždy ztrácíte kontrolu alespoň nad jedním Vikingem a z toho nekopaná zrovna nejlepší výsledky. Alespoň si potom do sytosti užijete pohled na romantický obraz s hořící plachetnicí, který se vám objeví po každé zóně, kterou nedohrajete do konce se všemi třemi Vikingy. Odjezd horící lodi, třpytící se moře a hřmění vzdálené bouře patří mezi ty nejlepší efekty, které jsem na SNESu zatím viděla.

První tři zóny se odehrávají ve vesmírném korábu s velkým množstvím žebříků, tlačítek a červených otazníků, jež vám ochotně poradí, když už nevíte kudy kam. Cestu ke konci vám znepříjemňuje zelená chapadla, která se dají ztatím bez problémů zastřelit. Potom se již objevíte venku v lesích s vodopády, v krápníkových jeskyních a mezi stromy v horách. Budete přecházet různé lávky, na kterých teď už nečhají hloupá zelená chapadla, ale mnohem záludnější střílející šneci. Konečně více vikingovské prostředí, v kosmickém korábu se hoši cítili jaksi nesví. Občas zapadnete do rozžhavené lávy nebo do odporně zelené tekutiny, ale jste přece statečni, takže šup, jde se znova. Pozorně hledejte průchozí stěny, kterých sice moc není, ale je užitečné do nich vejít. V osmé zóně se poprvé setkáte s bublinami, kterých se nebojte a skočte přímo do nich - vyvezou vás kamkoliv si budete přát, ale pozor, zase to nepřehánějte, časem totiž praskají a cesta vzhůru se změní ve volný pád. Po ukončení deváté zóny vás větrný vír odnese do Egyptských pyramid, kde narazíte na mnoho neznámých nástrah. Bojovat zde budete se skákajícími strážci, kteří do vás stále bodají svým kopím, s plivajícími hady, s mumiemi, atd. dýška z hezkého prostředí však nebude trvat dlouho. Dále se totiž přenesete do jakési zmítší potrubí a drátů, kde najdete nové vymoženosti jako např. plamenomety nebo buchary. Úseky mezi potrubími hlídají ostré koule a kovová děla, na která platí pouze ohnivé šípy. Poté následuje další série zón, kde se Vikingové dají nafouknout pumičkami a jako míče proletávají mezi ostrými bodláky. Je těžké posoudit, který tématický celek byl nejtěžší, ale v těchto posledních zónách najdete snad všechno co existuje.

Je možné, že vám budou tři bojovníci případat málo na to, jak početné byly vikingské kmeny a nebo napak jsou hodně na ovládání pro vaše (pouhé) dvě ruce. Ale věřte mi nebo ne, je to právě tak akorát, abyste mohli úspěšně zdolat všechny nebezpečné nástrahy, neboť každý z bojovníků vyniká v něčem jiném. Je tady Erik, rychlý a hbitý, co má hlavu tvrdou jako beran, kterou může ostatním prorazit cestu přes různé menší překážky a skáče daleko i vysoko jako klokan. V kapse s sebou nosí namísto malého klokana mnohem důležitější předměty jako například klíče, různé druhy jídel a spoustu dalších věcí, které po cestě najde.

Další z trojice je tlustší Olaf, který má na starosti ochraňovat svým dřevěným štítem druhy před střílejícími šneky, kraby a jinou havětí. Pomocí štítu může Olaf také plachtit vzduchem a nebo ho použít jako podstavec pro Erika, aby mohl vyskočit i tam, kam by žádný klokan nedoskočil.

Třetí trochu agresivní Baloeg udatně bojuje jak s mečem, tak i s lukem. Většinou se lišácky schovává za štít Olafa, odkud bezpečně zastřelí každou sebevíc rozzuřenou potvoru. Svými šípy dokáže také rozbít zámek na kleci a otvoboodit věžně, nebo stisknout tlačítko na dálku. Největší námahu vynaloží na zásah koulejících se neandrtálců. Má sice možnost do nich sekat i mečem, ale neadrtálec zásah pooští jenom při svém rozbalení z kluběčka. Neandrtálci jsou pěkně zákeřní. Svými nárazy neustále odstrkují Olafa, který chrání Baloega štítem, dozadu, takže si při ústupu musíte dávat pozor, abyste nebyli zahnáni na konec plošinky. Pomalu se dostáváme k závěru svého popisu. Chtěla jsem vás přesvědčit, že i tři opuštěnci si naprosto vystačí, když spolu budou dobře spolupracovat a pomáhat si. S ovládáním také nebudete mít žádné větší problémy, protože začínate ve směně lehké zóně, kde se dobře naučíte ovládat všechny tři vikingáče. Navíc na konci každé úrovně obdržíte tajné heslo, takže se nemusíte bát, že byste museli hrát stále od začátku. Hra je ovšem poměrně složitá a skrývá tuhé problémy typu sestřelit šípem krápníky, aby vytvořily můstek přes lávu, apod. Myslím, že THE LOST VIKINGS bude dobrou zábavou pro každého, kdo vlastní Nintendo, ale komu by toto dobrodružství na monitoru nestačilo, může se na věci penízi stát skutečným bojovníkem v LASER GAME.

IRENA

SEGA

Splatterhouse

Máte rádi sliz, krev, smrtelná muka, mrtvoly, příšerné potvory a horory vůbec ? Pak zapněte Mega Drive a hrajte SPLATTERHOUSE 2...

score	73%
Název hry:	SPLATTERHOUSE 2
Výrobce:	NAMCO
Žánr:	Horror
Styl:	Bojová
Počítač:	Mega Drive
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	80%
Atmosféra:	70%
Grafika:	50%
Zvuk:	45%

Je to hrozný a ponurý kraj. Leží daleko, daleko odtud. Slunce tady nikdy nesvítí. Země je zde stále bičována prudkými větry a obloha je stále černo černá. Kraj stále sužují příšerné bouře. Den a noc nelze rozeznat podle světla a tmy. Jen když se někdy tu a tam černé mraky zakrývající oblohu roztrhají, je možné uvidět alespoň Měsíc. Tomuto kraji vládne Ďábel a Smrt mu to je přece krása, jaká hrůza - red.). A přece zde žijí lidé. A přece se zde lidé i milují.

Temné následující příběh mi vyprávěl jeden můj přítel, který v temném kraji byl. Když se vrátil mělem jsem ho nepoznal. Zešedivěl a zestárl o několik let za pár dní. Hrůzou... Proto ti, kteří mají slabé srdce, špatný žaludek nebo jim není 18 let, ať radši nečtou dál. Mohli by skončit jako můj přítel...

Můj přítel tehdy tím krajem projížděl, ale protože zuřila obrovská bouře, musel se zastavit v jednom z mála stavení v kraji. Našel zde starce - pána, který mu poskytl přístřeší a začal mu vyprávět následující příběh. „Žil zde dva mladí lidé, kteří se měli velmi rádi." začal vyprávět stařík. „Měli se tak rádi, že se chtěli dokonce vzít. Avšak jednoho dne byla dívka unesena zdejším vládcem, samotným ďáblem. Uneslí ji na svůj hrad, což je nejstrašnější místo v tomto kraji." Stařík vstal, popošel k oknu a pokynul přítel, aby se šel podívat. Když se zablesklo, uviděl můj přítel obrovský a strašidelný hrad. Ulekem oskočil od okna. Stařec pokračoval. „Mladý muž se tedy vypravil svou milovanou hledat. Avšak lidé, kteří zde vyjdou ven, musí mít na hlavě nasazenou umrlčí masku. Musí vypadat jako lebka na živém těle. Je to rozkaz Pána kostí. Vyjde-li tedy o několik dní nalezen tak zatlučen Ze Jeny při pohledu na tu hromádku masa omdlevá, a muž se musí velmi ovládat, aby také neomdlel nebo přinejmenším nezvracel." Můj kamarád sedal zpryvy ve staré garážové a strašlivě ani nedutal. Venku zvolna zahrměla a bouře svítá stoušky sílí.

Přítel sebou trhl, ale stařík nerušeně pokračoval. „Mladík se tedy nasadil umrlčí masku a vydal se na cestu k hradu. Jak se pomalu blížil k rozmuse hrozného místa. Vchřeje čím dál tím více zuřila. Trní houstla a ozvaly se skřeky, při kterých ochoulku tají dech. Po několika krocích se setkal s prvními služebníky Ďábla a Smrti. Byly to krvavé stvůry, které se na něj řítily s ošemým jásotem. Protože náš mladík neměl žádné zbraně, musel s nimi bojovat s holýma rukama. Když nějakou přemohl, vyhřezlo z ní několik litrů zeleného slizu a propadla se do země. Mladík však neztrácel odvahu a šel dál. Po několika metrech plných hrůzy se dostal do hradu. Vstoupil do starého výtahu a zmáčkl jedině tlačítko, které v něm našel (na což přišel po složitém uvažování. Celá podlaha tohoto výtahu byla zbrocená krví. Ti kteří tě před ním, zde ukončili svůj život. Vítah se rozjel, ale v tu chvíli se na něj vrhly nestvůry, které lze jen těžko popsat. Byly z masa, které bylo již ve značném stupni rozkladu, a proto jeho převládající barvou byla zelená. Strašlivě křičely a utíčily ze divou strach. Když nějakou náš mladík zabil, vystřikl opět zelený a odporný sliz a zmizela. Chlapec již ztrácel síly, když tu se vítah zastavil."

Stařík se na chvíli odmlčel a podíval se na svého náhodného návštěvníka. Ten seděl bílý jak stěna, v očích hrůzu ri kalhotech. ...I a v té chvíli by se v něm nikdo krve nedořezal. Stařec přesto pokračoval. „Mladík, stále beze zbraně, se vydal na cestu do katakomb hradu. Stvůry na něj už útočily z obou stran a byly stále nebezpečnější a hroznější. Každý jmy smrtelník by už dávno skonal hrůzou, ale našeho mladíka podporovala jeho láska k jeho milé a pomyšlení, jaká muka musí prožívat ve společnosti Ďábla a Smrti. Tak tedy ve své cestě pokračoval. Musel překonat hrůjící lidská těla, napichnutá na bodáky, která byla zohavená k nepoznání. Když už mu docházely poslední síly, musel si sehnat nějakou zbraň. Naštěstí uviděl ležet na zemi lidskou kost. Sebral ji a použil ji jako zbraň. Zní to hrozně, ale byla to výrazná pomoc, proto těm pekelným stvůrám, které na něj útočily ze všech stran "Stařík přestal mluvit, protože si všiml, že přítel upadl do mdlob. Probral ho. Přítel chtěl okamžitě odejet, ale opět šíleně zahřmělo a ozval se smrtelný skřek. Přítel zůstal. Stařec pokračoval. „Náš mladík..."

Nechme mladíka s umrlčí maskou dále bojovat se stvůrami a řekněme si něco o hře SPLATTERHOUSE 2 jako celku. Tato hra je opravdu mírně sadistická a morbidní, ale tím i značně originální. Zabíjení a krve je v některých hrách více či méně, ale vše je ještě v určitých mezích. Avšak tohle. To je zcela něco jiného. Nedokážu si však představit, že by se tato hra octla v rukách dítěte mladšího třeba patnácti let. Není to pro něj žádný problém. Existují dvě možnosti - buď se poleká a hru vypne a nechá ji staršímu bratrovi apod. Není to však moc pravděpodobné nebo si ji s chutí zahraje a nechá se jí třeba inspirovat. Není to moc lichotivá perspektiva. Avšak mv na tom nic nezměníme. Je na distributorech, prodejích apod. Proto nechme filosofování a věnujme se jen a jen hře. Jak jsem již řekl, hra je skutečně originální. Originální je děj, originální jsou hlavní postavy (mladík s umrlčí maskou a stvůry), originální je prostředí v rámci Mega Drive (plné slizu, krve, nestvůr). Lidského masa a smrtí, originální jsou zbraně (lidské kosti, kyj s hřebíky, motorová pila atd.), ale po grafické stránce je hra průměrná a bohužel, nevyužívá všech možností Mega Drive. Hudba je omezena a docela dobře dotváří ponurou atmosféru. Zvuky je několik, ale jsou veliku dobré - hlavně skřeky stvůr.

Hra na mne zapůsobila dvojím dojmem. Zaujala mne svým nápadem hrám na mysli originálnosti a prevedením, ale odpudila mne svou původní myšlenkou. Avšak proti inéčmuj gustu žádný rimůj dibputát !

JFK

...pokud hrajete hry, potřebujete:

1. IBM kompatibilní počítač, Amigu
2. Barevný monitor
3. Myš a joystick
4. Poštovního doručovatele

VISION

Ano, poštovního doručovatele. Možná, že Vám stále ještě není jasné k čemu. Je to totiž právě on, kdo Vám může doručit až do domu nejnovější hry pro Váš počítač. Může Vám je totiž na dobírku zaslat firma VISION, největší český distributor originálních počítačových her. Pokud vyplníte přiložený kupón a pošlete jej na naši adresu, dostanete obratem nejnovější katalog námi nabízených programů, včetně aktuálního ceníku. Z horkých novinek doporučujeme Vaší pozornosti SEAL TEAM, PRIVATEER, SHADOW CASTER a ELITE II. Ze starších, osvědčených titulů pak ULTIMA UNDERWORLD II, GREAT NAVAL BATTLES a SYNDICATE.
A ještě něco navíc. Pokud v našem katalogu nenaleznete hru, o kterou máte zájem, napište nám. Pokud existuje, objednáme ji pro Vás. Bez žádných zvláštních příplatků. Protože nám na našich zákaznících záleží...
Tak už jen vyplňte kupón a z okna vyhlížejte poštovního doručovatele...

Pošlete mi, prosím, Váš poslední katalog počítačových her:

Jméno: .....

Adresa: .....

PSČ: ..... Město: .....

Tel.: .....

Objednávku zašlete na adresu VISION, Ve Střešovickách 1 169.00 Praha 6. Na obálku uveďte čitelně: KATALOG.

Předplaťte si SCORE ...

a my Vám Vaše peníze (v podstatě) vrátíme !

Už máte dost samého pobíhání od jednoho novinového stánku ke druhému shánějíc nejlepší herní časopis ve střední Evropě (ano, máme na mysli SCORE) a věčně se dovídając, že vytoužený magazín je již vyprodán?
Ušetřete si nohy i nervy a předplaťte si jej. Stačí pak jen každý měsíc otevřít poštovní schránku a ...
ALE CO JE NA TOM NEJLEPŠÍ: Vaše peníze Vám (v podstatě) vrátíme. Za předpokladu, že si koupíte tři hry od firmy Vision.
Jak to tedy vlastně **FUNGUJE?** Roční předplatné časopisu SCORE stojí 360 Kč. Pokud si náš časopis hned předplatíte, obdržíte obratem od firmy Vision **3 KUPÓNY** v hodnotě po 120 Kč, které můžete použít při nákupu počítačových her u Firmy Vision, ať již v prodejně SCORE v Praze 63, Čkalově ulici č. 7, nebo v zásilkové službě Vision. Znamená to tedy, že pokud si koupíte tři hry podle vlastního výběru, máte předplatné časopisu **SCORE ZDARMA**.
Tato senzační nabídka pochopitelně nemůže trvat věčně! Takže si pospěšte na nejbližší poštu. Pošlete nám útržek složenky typu "C", kterou jste proplatili částku 360 Kč na (pozor! novou!) adresu **SCORE - PŘEDPLATNÉ**, Krupkovo nám. 3, 160 00 Praha 6 spolu s vyplněnou objednávkou. V prvni zásilce, kterou od nás obdržíte naleznete zmíněné kupóny.

ANO, JSEM NADŠEN (-A) ! Chci dostávat časopis SCORE každý měsíc po dobu jednoho roku (v podstatě) ZDARMA.

Jméno: .....

Adresa: .....

.....

SEGA

AQUATIC GAMES

Netradiční sporty a netradiční sportovci v netradičních prostředích - jedním slovem AQUATIC GAMES a v hlavní roli James Pond a jeho

Sportů na všechny typy počítačů a herních automatů je nepřeberné množství. Mohou to být sporty kolektivní jako například kopaná, hokej, basketbal, volejbal, americký fotbal, atletika, baseball atd. Je jich opravdu hodně od nejrůznějších firem, v nejrůznějších provedeních a kvalitách. Dále jsou to hry jako tenis, kuželky, kulečník, šachy, golf. Těch je také poměrně hodně od nejrůznějších firem, ale už ne v tolika provedeních a kvalitách. Dále jsou to sporty bojové - box, sumo, karate, šerm, wrestling apod. Je jich také docela dost, ale podle mne méně než těch v předchozí kategorii. Pak jsou tu sporty, které se vyskytují již více méně sporadicky jako jezdectví, metaná, gymnastika, jachting apod. Ještě je ale jedna kategorie...

Jsou tu AQUATIC GAMES a jejich hlavní hvězda - James Pond. Kdo nebo co to je James Pond? Je to spodle mého názoru zmutovaná comicsová postavička mužského pohlaví (ale kdybych neznal jeho jméno i o tom bych měl pochybnosti). Pod výraz comicsová postavička, nezahrnuji jen postavy, které se kdy v nějakém comicsu vyskytly, ale také všechny mírumilovné postavy a postavičky, které se kdy vyskytly a vyskytnou v nějaké hře, a o jejichž příslušnosti k nějakému živočišnému rodu či druhu nemám ani potuchy, protože mi to jejich fyzický vzhled nedovoluje. Většinou však bývají tyto comicsové postavičky roztomilé. Pokusím se jenom popsat - hlava psa, oči žáby, tvář baculaté jako bobr, tělo stavby člověka, avšak barvy medvěda. Ošklivé že. Ale ne, to je jen první zdání, jakmile ho uvidíte na své obrazovce, hned si určitě řeknete, že to není tak hrozné, a že je roztomilý. No vždyť jsem vám to říkal. To je tedy ta hlavní hvězda AQUATIC GAMES.

A teď to nejdůležitější - kdo nebo co jsou to AQUATIC GAMES? Ve volném překladu to znamená Vodní hry. A kupodivu jsou to opravdu hry, lépe řečeno soutěže, které mají něco společného s vodou, i když někdy jen opravdu okrajově. Je jich celkem deset a jsou opravdu netradiční. První z nich je běh po vodní hladině. Komu to připadá nemožné, ať si znovu přečte jméno hlavního hrdiny. Pro Jamese Ponda, stejně jako pro jeho skoro-jmenovce není nic nemožné. Náš James se totiž dokáže rozeběhnout tak rychle, že po vodní hladině doslova klouže jako na vodních lyžích (všechny bondovky jsem sice neviděl, ale tohle asi neumějí ani agenti). Rozběh pro tuto disciplínu je na pláži, která je přeplněná, stejně jako cíl. V pozadí jsou krásné palmy, atmosféra je tropická - prostě ideální letovisko (i když mi tam chybí hokyně). Jenže startéry této disciplíny jsou tučňáci. Trochu podivné do tohoto prostředí. Ale jde o netradiční sporty s netradičními sportovci v netradičních prostředích, takže se nelze divit. Je to vše opravdu netradiční. Sportů je sice deset, ale ne všechny jsou bohužel kvalitní a originální. Tak například skoky na mořských houbách, kde je úkolem skákat z jedné mořské houby na druhou a přitom roztočit mušli visící nad nimi, nepatří mezi nejzábavnější rozptýlení. Nebo běh a skákání na švihadle. Je třeba se rozeběhnout, přeskočit ležící mušli a skákat pak co nejdéle na švihadle. Opět mi to moc zábavné a dobré nepřipadalo.

Pak je zde několik disciplín, které se dají označit za dobré, které mají nějaký smysl, a jsou i docela zábavné inapř. skákání na mušle a jejich zavírání. Když James mušli nezavře včas, rozjede se na něj a pokud na ni v mžiku neskočí skákne ho i s chlupatmi A pak jsou tu dvě disciplíny, které považuji za výborné, legrační a originální. Za prvé je to krmení žabiček bonbóny. James stojí na mostě a má vak plný bonbónů. Z vody dole lezou žáby a James je musí krmit. Když je včas nakrmí, odskočí prvé, ale stačí chvíle zpoždění a rybáři je chytí na hák. Za druhé je to hlídání spánku lachtanů. Zdá se vám to podivné? Ale ne. Představte si, že na pláži spí lachtani. Avšak někdo na ně začne házet míče. A když jim ty míče spadnou na hlavu, probudí se (zkuste si to...). No a Vaším úkolem je míče odrazit zpátky a lachtany tak nechat spát.

Hra AQUATIC GAMES je určená především pro hráče nižších věkových kategorií, avšak je podle mého názoru pro ně dost obtížná. Jednotlivé soutěže jsou náročné na postřeh, nápady a hlavně rychlost. Myslím si, že to pro ně není zrovna nejlepší. Jenže programátoři firmy Electronic Arts tím vyřešili jeden velký problém. A to ten zásadní - kdyby byly disciplíny lehčí, tak je každý hned dohraje. A protože jsou velmi krátké, rychle zvládne všechny a tím i celou hru za těžké peníze. Tím že jsou disciplíny dosti těžké, dosáhli EA toho, že i když jsou krátké, nedohrajete celou hru během půl či celé hodiny. Grafika celé hry není špatná - postavičky (kromě Jamese Ponda ještě soutěží delfín, mořská hvězdice apod.) jsou docela pěkně zpracovány a animovány, krajina je sice po většinu soutěží stejná, ale je tak na stejné úrovni zpracovanosti postaviček. Zvuky a hudba jsou na průměrné úrovni a odpovídají celkovému zpracování. Takže pro toho kdo má dost klasických sportů a chce se odreagovat a přitom nepoužít žánr jsou tu AQUATIC GAMES.

JFK

score 65%

Název hry:	AQUATIC GAMES
Výrobce:	ELECTRONIC ARTS
Žánr:	Sport
Styl:	Akční
Počítač:	Mega Drive
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnoceni:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	70%
Grafika:	65%
Zvuk:	50%

Veselé slůně a jeho přátelé na dlouhé a dobrodružné cestě, podle mušketýrského hesla - Všichni za jednoho a jeden za všechny.

V jedné daleké zemi žijí lidé, kteří mají velmi rádi zvířata. A protože ti lidé chtějí, aby se měla zvířata dobře, postavili jim velkou, rozlehlou, moderní, dobře zásobenou, čistou, krásnou a exklusivní ZOO. Bylo to vlastně takové velké město, ve kterém si zvířátka spokojeně žila, a bylo o ně výstižně postaráno. Chovatelé a krotitelé na ně byli hodní. Pravidelně je krmili, čistili a vůbec zvířata se měla jako v bavlnce. Ale i v lidském stádě se vždy najde nějaká ta černá ovce. Jeden z krotitelů se rozhodl, že některá zvířata unese, zavře je do malých kleci a rozveze je po celé zemi. Tam je pak ponechá svému osudu. A tak se také stalo. Jednou v noci, když zvířátka spala, je naložil do malých kleci tdoposud žila ve volném výběhu a jen na noc chodila do svých velkých kleců a odvezl je na různá místa po celé zemi. Sám se pak schoval na neznámém místě a tiše se radoval ze svého odporného kousku.

Ráno, když se ZOO probudila, nastalo obrovské zděšení a zmatek. Opice, které se probudily jako první, začaly strašlivě křičet. Toho se lekly antilopy a žirafy a začaly zoufeně potahat po ZOO a hledat své kamarády. Pak ten zmatek probudil i krále všech zvířat - lva. Ten všechny ukidnil a svolal valnou hromadu všech zvířat. Když zjistil, kdo chybí, lev přitomně vyzval, aby se přihlásil dobrovolník, který je půjde hledat. Nikomu se do tak těžkého úkolu nechtělo a už se zdálo, že se nikdo nepřihlásí, když tu se objevilo malé slůně a zatroubilo na svůj malý chobot. „Já je půjdu najít, jsou to především moji kamarádi". A bylo rozhodnuto. Slůně, kterému říkali Rolo, se vydalo na svou záchrannou cestu.

A tady začíná také děj hry ROLO TO THE RESCUE od vám již určitě dobře známé firmy Electronic Arts. Slůně Rolo se zatím samo vydává na cestu plnou nástrah. Celá hra má něco přes šedesát leveků a v každém z nich musí Rolo třeby vyi zachránit daný počet svých přátel, kteří jsou v něm uvězněni v nepochodných klecích. Ale nic není tak jednoduché, jak se zdá. Tak předně, kromě toho, že jsou klece nepohodlné, odpudivé a neútulné jsou navíc zamčené. A to je nejhorší. Jelikož je Rolo slůně a ne motorová pila na přerezávání mříží, musí v každé úrovni najít podivné, nevábně vyhlížející individuum, které má kromě příslušité a cylindru ještě jednu podivnou vlastnost - při dotyku s jakýmkoli slunečkem říkoda, že je ve hře jen jednoi se promění na výtoudlení klíč ke kleci. Zvláštní účinka, že? Škoda jen, že odporuje zákonům o zachování hmoty. Škoda.

Když Rolo získal klíč, rychle se vydal odemknout své kamarády. Než je našel musel překonat ještě několik přírodních překážek, ale narazil i na další podivná individua. Vždy se jich zbavil tak, že na ně skočil a ona zmizela (tak kakiru platí nebo neplatí ten zákon ?!). Když Rolo odemkl první klece, radostně z nich vyskočili jeho kamarádi.

Hned se s ním vydali na další cestu k východu z prvního leveiu... Jak jsem již uvedl hra ROLO TO THE RESCUE má něco přes šedesát leveiů. V každém z nich Rolo zachraňuje. A kdože jsou ta unesená zvířátka ? Jsou to veverky, zajíci, krtkové a boží. Trochu zvláštní kombinace, ale jak se později ukáže, velice účinná. Protože Rolo je malé slůně, nenaučilo se ještě plavat (až vyroste, nebude to stejně umět) Jenže na své cestě potká mnoho vodních překážek, které samo neumí překonat. Hra však nabízí možnost vybrat si jakoukoli z postaviček, které už jsou svobodné. Proto je tu bobr. Ten má na břiše stále nasazen plovací kruh, a pak je pro něj hračkou dostat se ke kmeni, který je na druhé straně jezera a dostačí ho zpět k přátelům, aby na něj nasedli. Bobr prostě plní úlohu plavce pro své přátele. Zajíc je zase nadán velkým skokanským uměním. Rolo sice také umí skákat, ale proti zajícovi je to břídil. Zajíc skáče do dálky jako Mike Powell a do výšky jako Sergej Bubka. Zajíc prostě plní úlohu skokana pro své přátele. Zbývají ještě dva - krtek a veverka. Nejprve krtek. Při svých cestách naší „mušketýři" narazí nešťastníkrát na různé stěny, kopce, hromady apod., které neumí ani překočit ani přeplavat ani přelézt. Proto je tu krtek, který si vezme své nádobíčko a prohrabe tunel přes překážku.

A cesta je opět volná. No a co poslední z těhle party - veverka ? Ta je výborným šplhounem. Žádný strom či zeď pro ni není problémem. To je tedy parta ve hře ROLO TO THE RESCUE. Jsou opravdu jak mušketýři (jenom je jich pět). Ale jinak všichni za jednoho a jeden za všechny.

Hra ROLO TO THE RESCUE je typickou úrovňovou arcade. Každý level je sice jiný, ale účel konání v něm stejný. Postupuje se stále dál a dál a dál a osvobozuje se stále dál a dál a dál. Parta se postupně ocitá v několika prostředích - nejdřív v lese s potůčky a jezery, pak postupně na poušti, v lunaparku, ve velkém městě atd. i když by se podle hlavních představitelů mohlo zdát, že je to hra pouze pro nižší věkové kategorie, není tomu tak. Vyžaduje inteligenci, smysl pro kombinaci, odhad a postřeh. To myslím ještě každé dítě vypěstováno nemá. Graficky je hra velmi dobře zvládnuta, hlavně postavičky, které jsou nejen pěkně nakresleny, ale i animovány. Horší je to pak už s pozadím, ale i to patří k vyššímu průměru. Po zvukové stránce programátoři EA hru také nezanedbali, takže jen dopřeje vysoký dojem ze hry. A nechybí ani humor. Zkuste se na chvíli s Rolem a jeho přáteli zastavit a trochu odpočíval. Nu uvidíte sami Takže všichni za jednoho a jeden za všechny.

JK

ROLO TO THE RESCUE

score	70%
Název hry:	ROLO TO THE RESCUE
Výrobce:	ELECTRONIC ARTS
Žánr:	Pohádka
Styl:	Akční
Počítač:	Mega Drive
Obtížnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	60%
Grafika:	70%
Zvuk:	60%

SEGA

ROAD RASH II.

Silná rychlá motorka, trocha odvahy a štěstí a jste pánem amerických silnic.

Amerika, to je země neomezených možností. Tuto známou, a podle mého názoru i pravdivou větu, potvrzuje i hra firmy Electronic Arts nazvaná ROAD RASH II. Vždyť fištr se se svojí motorkou rychlostí sto dvaceti mil za hodinu za normálního provozu a k tomu ještě závodit se svými kolegy - motorkáři, s možnosti porvat se s nimi, to je tedy možné opravdu jen v Americe. Avšak v této hře máte ještě mnoho jiných možností.

Vše začíná ve státě, který leží na území, které po několik staletí patřilo carskému Rusku. Až v tom minulém se jeden z carů rozhodl vyléptat si svou finanční situaci tím, že prodá toto území jinému státu - USA. Carova finanční situace musela být asi hodně zlá, protože Američané získali toto území za pakatel. Určitě už víte o čem je řeč. O Aljašce. Mimochodem, před nedávnem navrhl jistý ruský politik (který také prohlásil, že z ČR zbyde pouze Praha a pár pivovarů, a jinak prý bude patřit Němcům) Američanům, že Aljašku opět odkoupí Rusko zpátky...no uvidíme. Začíná se tedy na Aljašce. Pro začátek jste vlastníkem motocyklu Shuriken 400. Je to pochopitelně ten nejslabší a nejpomalejší, ale i s ním, se dají vyhrát závody prvního okruhu. Dále vlastníte také 1000 $. Ptáte se proč? Přece nebudete pořád závodit s původní motorkou, a i když je Amerika země neomezených možností, za lepší motorky musíte zaplatit (a ne málo, jak brzy poznáte). Teď když máte motorku a prachy jste již plně vybaveni a připraveni k závodu. Stojíte na startovacím roštu, stroje před vámi tůrují motory na nejvyšší obrátky, napětí před startem vrcholí a pak se konečně dávajíc startér se svým šachovnicovým praporkem. Několikrát s ním zamává a je odstartováno! Teď už vše záleží jen na vás. Jakmile přidáte rychlost, stroj se postaví na zadní kolo a okamžitě akceleruje. Úkolem je projet celou trať tak, abyste dojel do 3. místa v pořadí a kvalifikoval se. Avšak nic není tak lehké jak se zdá. Vaši spoluzávodníci totiž nejsou žádní beránci a nenechají se jen tak předjet. Proto nesmíte šetřit ranami pěstí a kopanci do protivníkova stroje. Někteří motorkáři však nespoléhají jen na sílu svých svalů, ale k boji používají řetězy nebo baseballové pálky. Nemusím snad říkat, co asi taková jedna rána řetězem ve stodvacetí milích dokáže. Pokud jste ovšem škovni, můžete svému protivníkovi zbraň uzmout, a to je potom jná jízda. Ale jak jsem již uvedl, jde o neregální závody probíhající za plného provozu. Proto se musíte při své jízdě vyhýbat i jednoucím osobním vozidlům v obou směrech. Pro zpestření je na celé trase i několik křižovatek, na kterých bohužel přednost nemáte. Ostatně, ani cesta není nejkvalitnější. Olejové skvrny, díry, zátarasy atd.

Když se naučíte zvládat tyto překážky, čeká vás podle mého názoru nejoriginálnější a svým způsobem i nejzábavnější překážka - policie. Jednou z motorek, které jedou před Vámi, je i motocykl policisty. Poznáš se jednoduše, protože má stále zapnutou sirénu. A protože jde o závody neregální, nenechává vás jen tak projet. Naštěstí existuje několik možností, jak se dotěrného policisty zbavit. Tou první a nejnudnější je jeho pouhé předjetí a pokračování v závodě bezchybnou jízdou. Pokud ho však bez povšimnutí předjedete a zanedbáte se svým strojem havarujeme, policista nás dojede a bez okolků zatkne. Zatčení (jak jistě každý vi) není příjemná věc. Jste totiž nařván do kufru policejního vozu, odvezen na začátek závodu a vše začíná znovu. Objevuje se startér se svým šachovnicovým praporkem. Několikrát s ním zamává a je odstart... Ale to už znáte. Proto je nejlepším způsobem, jak se zbavit policisty, boj. Je třeba ho shodit z jeho motorky. Po tomto činu nás už nebude pronásledovat, natož zatýkat. Amerika je holt země neomezených možností.

Pokud dojedete do cíle v požadovaném pořadí, jste odměněn, kromě kvalifikace, i určitou částkou v USD. Pokud tedy vyhráváte, jste na nejlepší cestě ke koupi nejlepšího motocyklu - Diablo 1000 N. Pak už jste absolutním králem amerických silnic.

Závody probíhají celkem v pěti státech Unie. Je to slunná a teplá Havaj, studená, ale ještě civilizací nepoškozená Aljaška, Arizona a její pouště, hory v Tennessee a typicky evropská krajina Vermontu. Všechny krajiny jsou docela dobře graficky zpracovány a kromě typických rekvizit moto-závodů (diváci, reklamní billboardy, bardy...) si dali programátoři práci např. s lesní zvěří pasoucí se u silnice nebo přebíhající silnici, kempujícími turisty, kostelem u silnice, stromy a keři různých druhů apod. Dalším originálním nápadem je situace, která nastane, když havarujete a totálně rozbijete svůj motocykl včetně sebe. Přijede totiž sanitka, vystoupí lékaři s nosítky, avšak nezamíří k vám, ale k motocyklu, který naloží na nosítka a odfrčí do neznáma.

Scrolling je poměrně dobrý a okolí proto neruší naši jízdu a pohled na silnici. Grafika samotných motocyklů také není špatná. Trochu horší je to už se zvuky. Po celou jízdu totiž hraje hudba, která spíše ruší než povzbuzuje. Zvuk motoru je spíše jednotvárný (kromě rozjezdu) a zpestňuje ho pouze pištění brzd v některých ostrých zatáčkách. Hra ROAD RASH II je buď pro jednoho nebo dva hráče.

Celkově je však hra ROAD RASH II docela dobrá a je určitě výrazným zpestřením mezi tolika průměrnými moto - hrami. Amerika je totiž země neomezených možností.

JFK

score 60%

Název hry:	ROAD RASH II
Výrobce:	ELECTRONIC ARTS
Žánr:	Sport
Styl:	Simulátor
Počítač:	Mega Drive
Obtížnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	50%
Atmosféra:	60%
Grafika:	60%
Zvuk:	45%

ATARI

JRC

QuickShot

EPSON®

více než 350 originálních her pro Amigu a Atari ST !

AM, ST, PC 480,-

AM, ST 480,-

AM, ST 480,-

AM, ST 480,-

kromě her všeho druhu na různé typy počítačů prodáváme i počítače Atari, commodore, PC 386/486, tiskárny, diskety, joysticky, literaturu ...

AM, ST 390,-

neváhejte a přijďte si vybrat

JRC
Chaloupeckého 1913
169 00 PRAHA 6
tel. 354 979
po-pá 10-18 hodin
(posíláme i na dobírku)

PC SHOP
Vladislavova 24
110 00 PRAHA 1
tel. 242 286 40
Po-Pá 9-18 hod., sobota 9-13 hod.
(metro Národní, u OD Máj)

dopisy čtenářů

A máme tu další sezení nad dopisy. Přišla jich velká spousta, k naší velké radosti nás hlavně povzbuzujete a přejete nám všechno nejlepší do nového časopisu. Převládá dobré mínění o naší snaze, udělat SCORE nejlepším časopisem na světě i konstruktivní kritika, přesvědčující nás o tom, že nejlepší nejsme a jen tak nebudeme. I přes naše upozornění nadále dostáváme podivné prosby o převedení předplatného z jiných časopisů na nás, s čímž bohužel nemůžeme nic dělat. Nebudeme však úvod příliš protahovat, vzhůru do boje! Tedy vlastně do objektivní demokratické debaty s našimi čtenáři, uh..

Zvláštní privilegium býti otištěn celý se na tomto místě bude dostávat nejlepšímu dopisu. Tentokrát to ale bude složitější, jelikož nejlepší dopis není dopis, ale bezva demo na disketě, které nám poslal Štěpán H. z Prahy 6. Jedná se o běžné pařanské řečí a lamentování objevující se v duhovém provedení na našem monitoru. Štěpán si přeje více rubrik, hlavně by rád roztáhl kulturu, preview a novinky. Jeho nejoblíbenější hrou je v současné době Wizardry VII, na druhém místě je Lands of Lore. Je to tedy typický dungeonista - představujeme si ho jako svalocha se sekyrkou, s brýlemi a s vrozeným nadáním pro odkrývání schovaných tlačítek. V poslední době prý přemýšlí o kladech a záporech hraní her, došel dokonce k závěru, že hraní je životu škodlivé a zabírá příliš mnoho času. Po dvoudennim půstu však zjistil, že bez her to opravdu nejde a vrátil se ke své profesi. Kool nápad poslat demo coby dopis, jen tak dál. A teď už přichází první čítát z opravdického dopisu na tenkém plátku lisovaného dřeva zvaném papír:

Tak za prvý.

Doufám, že až budete chtít příště poslat stránku z drahocenného Score, nedáte na druhou stranu něco tak zajímavýho, jako je TECHBOX, dejte tam třeba reklamu. Za druhý vás musím požádat, abyste přestali opěvovat toho vašeho POWERMONGERa. Pochopte už, že POWERMONGER je prostě už zastaraiej a že s něčím takovým jako je WARLORDS II nebo FIELDS OF GLORY se vůbec nemůže srovnávat. PS. Nevite, kdy vyjde DOOM nebo DOMINION?

Wopice, Praha 10.

Tak za prvý, všechny dotazníky a jiné výslechové akce budou situovány na druhé straně reklam, tahle chyba se již nebude opakovat (s největší pravděpodobností). Za druhý, máš pravdu, že se POWERMONGER s uvedenými hrami nedá srovnávat, byla by to urážka Bullfrogu i této geniální strategie. A za třetí, DOOM už vyšel a DOMINION od Mindcraftu je ohlášen na březen.

Nazdar Score!

Nie celkom náhodou sa mi dostal do rúk ten váš „novorodenec". Pekne si vás podám, ha, ha. A pekne od začiatku: Názov: nó čo už s vami, v tom shone ste už asi nestihli vymyslieť nič lepšie, napríklad... čo ja viem? Nezaslúži si viac ako 60%. Obálka: super bomba špica nadupaná! Už iba môžem spomínať o akomsi censored- rozpadnutom po dvoch dokladných prečiatkach. Jedine mi v tej záplave farieb chýba cena v Sk - 90%. Obsah: schopne roztriedený, fotky sú perfekt. Chýbal mi zoznam inzercie a farebne odlišené vonkajšie okraje strán podľa častí (PC, Segaí, sprehľadniło by to listovanie Scrollom - 80%. Plakát: fíha, no toto, to tu ešte nebolo (znamená Paráda, tohle tu ještě nebylo - pozn.překl.). Očakávai som výtvor ala Bit vhodný na podpal, a ajhľa. Aj motýka občas vystrelí a aj na niektorý poster sa dá pozerať bez kynedrálu, krása - 99%. Techbox: myslel som si, že je to nudebný kútik. Je to lepšie, ako som čakal. Dokonce ste nezabudli ani na Wizardry VII. Právom dávam 90%. Sega & Nintendo: ehmm... dúfal som, že toho zostanem ušetrený. Ale niekomu sa to páčí, tak čo už s nimi (do blázinca) (tato závorka je v dopise škrtnutá, ale my jsme chtěli byť obdžektivní, he, heí - 70%. Hardware: dá sa to zniesť, aj keď je to zbytočné. Všetky informácie už poznám. Aj tak super - 80%.
Kultúra: super, už sa len nezabudnite pozrieť aj na klasiku (Tolkien, F.Herbert, P.K.Dick, H.P.Lovecraft, R.E.Howard). Zošlo by sa rozšíriť na 5 strán - 95%. Novinky: SUPER! To je to, čo mi chýbalo. Len tak ďalej, viac obrázkov, informácií, všetkého, ste prostě 100%.
Recenzie: výborné. Záplava farieb, obrázkov, len nechápem, prečo nechávate toľko voľného miesta. Aj tak si zaslúžite 95%. Návody: no čo už. Asi ich niekto potrebuje. Súhlasím s názvami, že návody znehodnocujú hry. Aj tak vyzerajú bombasticky. Mapy sú špica, málo sa tu dá vyliepšiť - 85%. Celkové Score 81%.

Vyčerpávajúci posouzení. Nebudeme ho blíže rozebírat, pouze k některým věcem: název se nám líbí i kdyby se nám líbit přestal, nemůžeme ho už změnit. Plakát, díky za uznání, bude v každém Score. Segu a Nintendo v brzké době omezíme zájem čtenářů a hlavně zastupitelství Segy a Nintenda v naší republice byl totiž menší, než jsme očekívali. Kulturu asi nebude možné příliš roztáhnout, nekulturní typy by se mohly začít bouřit. Novinky a preview možná rozšíříme, ale nic neslibujeme, znáte to - dva prstíčky podáme a zazvoní motorová pila. Návody asi protáhneme do konzolí, ale teprve uvidíme, jak se situace vyvrbí. A neptej se nás, co to znamená „vyvrbí", nebo se pustíme do zkoumání „fíha" a „špica" ..!!

Nazdar pařani!

Jestli jste se při pohledu na můj dopis radovali nad tím, že váš bezesporu kvalitní časopis konečně prorazil do Ameriky a že se teď každý Američan začíná učit česky, tak vás poněkud zklamu. Nejsem totiž Američan a ani bych jím být nechtěl. Již půl roku trávím jako exchange student tady v Minnesotě, jenž by svou zimou mohla tvrdě konkurovat Sibiři. Musím poděkovat kamarádovi pařanovi Petrovi „Pedru" P., jenž mi neprodleně zaslal jubilejní 1. vydání Score. Proč mám tu vaši redakci tak rád? Protože jsem jedním z vás. Pařby si cením nadevše, miluju morbidně černý humor, fantasy, sci-fi a pro trochu hraní šel bych světa kraj, šel s hlavou odkrytou a šel bych... (to jsem se dostal trochu jinam, než jsem původně zamýšlel). Zkrátka, četl jsem tady pár herních časopisů, ale žádný si mě srdce neziskal. Až už proto, že skoro v každém z nich je polovina stránek věnována reklamě a nebo proto, že je zkrátka píšou lidi, jež se mi zdají suchými kritiky, kteří hodnotí více zpracování hry, než její atmosféru. Prostě z jejich článků necítím lásku ke hře a k počítači (mrchy, ukamenovat je všechny, já jim dám neplazit se před monitorem na kolenou, neilbat joystick, jen počkejte, však na vás dojde - ANDREW). Nu, jak to nejlépe zakončit, básnička už tady sice byla, nebudu první, ale ani poslední:

Pařanská romance 666

Na křídlech z kovu létají jsem a rozsévají smrt
Já v kobkách temných máleem shnil, mohl bych vypravět
Já bil se se zlem častokrát a zachraňoval zemi
A byl jsem vládcem lidských mas, opěvovany všemi
S lindym já zase odhalil tajemství zašlých věků
A bitky sváděli vesmírné nikoli bez úspěchu
Já zemřel snad už tisíckrát a pak z mrtvých zas vstanul (hehe - red.)
Kdo začal boj, ten vytrvá, když jednou pro hru vzplanul
A když pak přišla beznaděj v mapách a nad návody
Šel jsem si hlavu zadřenou vyčistit do hospody
Kdo by mi chtěl vzít počítač, ten dopustí se vraždy
Stal jsem se jednou pařanem a zůstanu jím navždy

Live long and prosper, may the force be with you, **Marek M., St.James, Minnesota, U.S.**

Takovýto konstruktivní a vyčerpávající dopis (pouze z něj citujeme, ve skutečnosti byl mnohem delší) nás může pouze potěšit a povzbudit. Teď je už jasné, že SCORE konkuruje i Americe a herní manie mohou mít bezva smysl pro rýmovačky, dopis je super - 91%. To je nápad, co kdybychom bodovali vaše dopisy!